Pocztówki z Clickersem! nr indeksu 351555 nr 2 18 stycznia 2001 r. cena 3.80 zł (zawiera 7% VAT)

CLICK!



DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy



CZĘŚĆ PIERWSZA
GIGAPLAKAT
+kalendarz 2001

Kingdom Under Fire

STRATEGIA I RPG W JEDNYM!

Ground Control Dark Conspiracy

NOWY DODATEK

TECHNIKA

* Wszystko o głośnikach
* PS2 kontra Dreamcast

INTERNET

* Wirtualne miasta



Giants Citizen Kabuto

WYSPA PEŁNA NIESPODZIANEK

Legend of Dragoon

KOLEJNY RYWAL FINAL FANTASY


ISSN 1509-0558
9 771509 055013 03

Co w numerze?

SPIS TREŚCI



ZAPOWIEDZI

LISTA PRZEBOJÓW

TEST

Witamy ponownie!

Jak ten czas szybko leci... Ledwo co zrobiliśmy pierwszy numer w tym tysiącleciu, a już spotykamy się po raz drugi. W tym numerze przygotowaliśmy dla was sporo atrakcji. Poza kolejną porcją świeżych gier znajdziecie też opisy popularnych głośników do PC, porównanie dwóch najlepszych konsol: PS2 i Dreamcast oraz opis najnowszego Music Makera. Nie zabrakło też poradnika dla graczy, wiadomości ze świata oraz z Sieci, nowinek kinowych i wielu innych, równie ciekawych rzeczy. A więc miłej lektury...

Redakcja



JET SET RADIO S.28



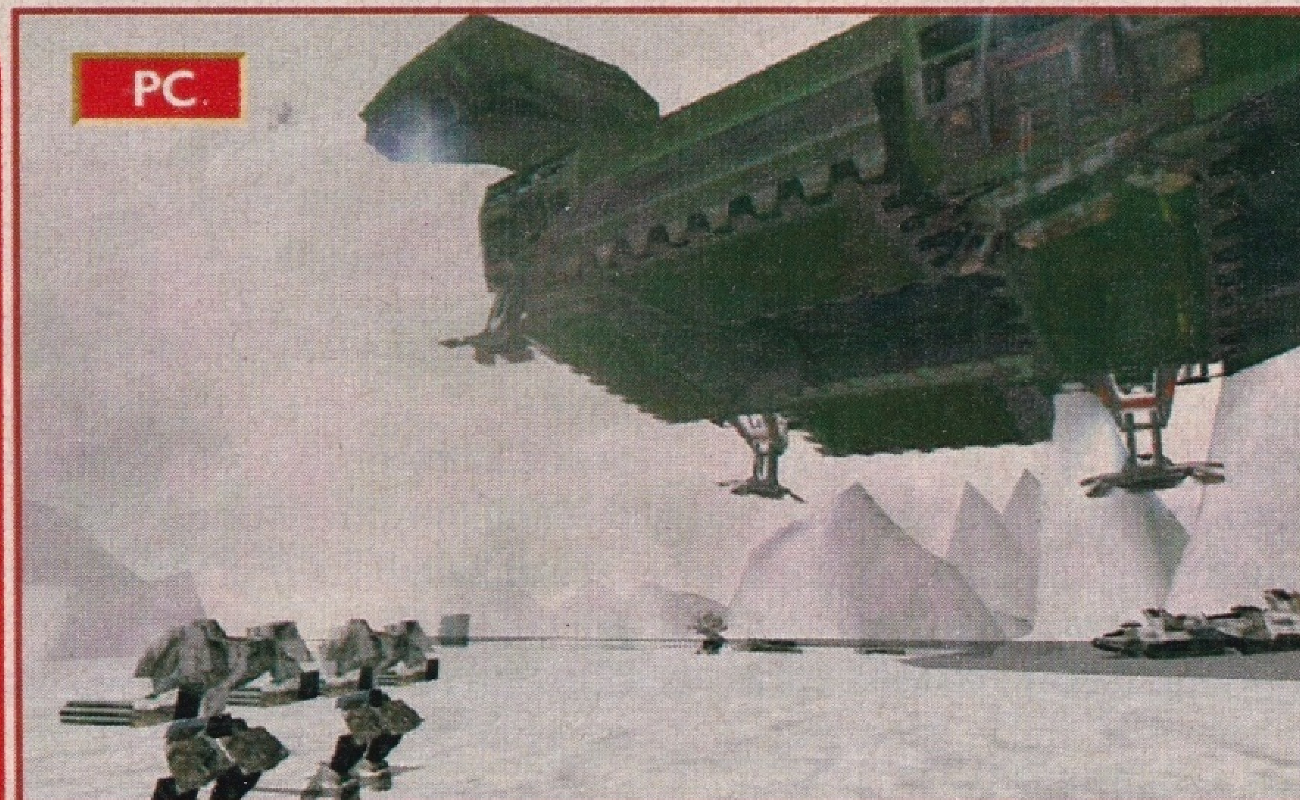
LEGEND OF DRAGOON S.24



GIANTS – CITIZEN KABUTO S.12



KINGDOM UNDER FIRE S.14



GROUND CONTROL – DARK CONSPIRACY S.16

TRIX & TIPS

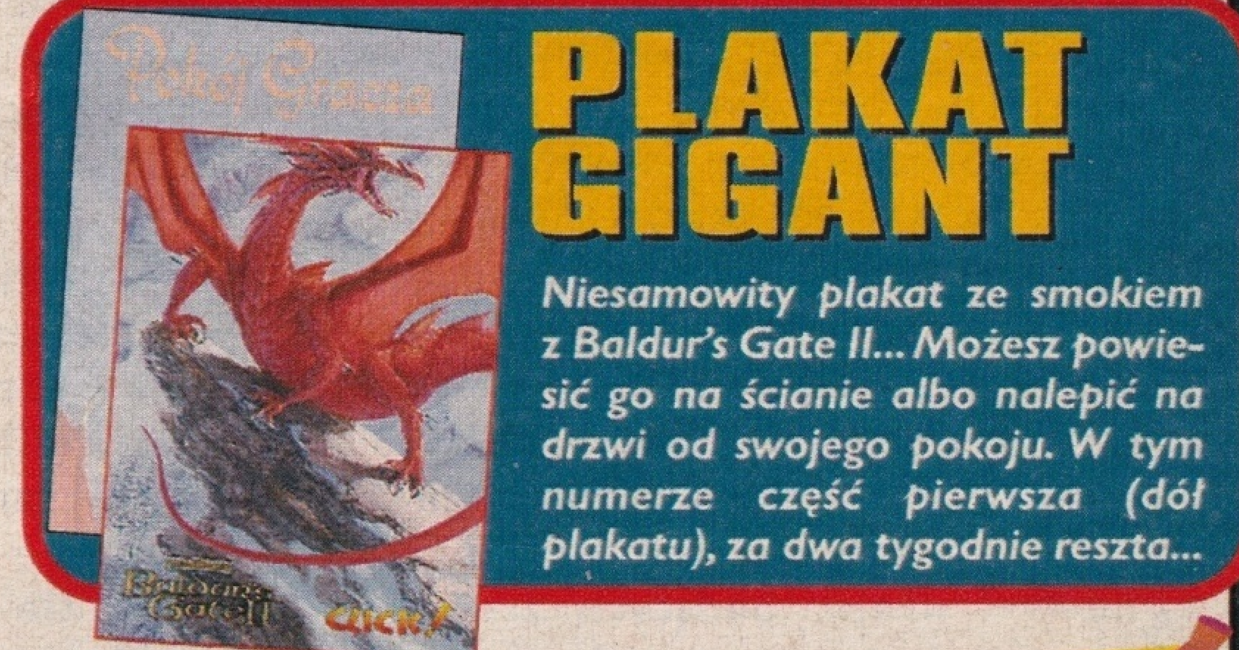
SPRZĘT

PROGRAMY

INTERNET

INNE


GŁOŚNIKI S.41



PLAKAT GIGANT

Niesamowity plakat ze smokiem z Baldur's Gate II... Możesz powiesić go na ścianie albo nalepić na drzwi od swojego pokoju. W tym numerze część pierwsza (dół plakatu), za dwa tygodnie reszta...

Następny numer za dwa tygodnie! 1 LUTEGO

Magic&Mayhem

The Art of Magic

Co robi producent, jeśli jego gra miała dobre recenzje, ale nie przyciągnęła graczy do sklepów? Wypuszcza jej kolejną część?





Czyżby w pradawnym świecie latały UFO-pajęczaki i rozdawali Oscary?



Tajemnicze posągi to część lokalnego folkloru. Ciekawe, czy ten się poruszy?

ART OF MAGIC to bowiem druga część gry MAGIC & MAYHEM, łączącej najlepsze cechy RTS-ów, RPG-ów i przygodówek, która przed dwoma laty podbiła serca recenzentów, ale nie klientów...

Chociaż większość zasad gry nie ulegnie zmianie, to zostanie poprawiona grafika, dodana nowa, interesująca historia i rozbudowany tryb multiplayer. Gracz wcieli się w postać Auraxa, młodego adepta wiedzy tajemnej pierwszego poziomu, który nie ma wykształcenia, ale za to posiada prawe serce i proste marzenia. Będzie on musiał przywrócić pokój w świecie targanym wojnami po śmierci Wielkiego Czarodzieja Magistratora.

I tu w grze pojawiają się silne związki z grami RPG, np. WROTAMI BALDURA. Bohater weźmie udział w zagmatwanej historii, będzie mógł ćwiczyć poszczególne rodzaje magii i dochodzić w nich do perfekcji. Czary w ART OF MAGIC podzielone zostaną na 2 kategorie: chaotyczną i praworządną. Pierwsza z nich pomoże w zianiu ogniem bądź tworzeniu larw działających podobnie jak miny przeciwpiechotne. Natomiast siły prawa umożliwią ściągnięcie na ziemię porażającą pięknej błyskawicy lub zakucie wezwanego na pomoc potwora w zbroję, co uczyni go odporniejszym na ataki przeciwnika. W grze pojawią się 54 czary, na monotonię nie będzie więc można narzekać.

Moc Auraxa wzrasta wraz z zajmowaniem miejsc będących źródłem energii mana. A są one narażone na ataki wielu różnych potworów! **Przeciwnikami młodego maga będą bowiem zwykli przestępcy i stwory rodem z opowiadań fantasy (demon, harpia, góragigant, sztormowiec).** Mag może jednak mieć ochronę – kreatury – których jest 18 rodzajów, a każda może mieć 3 stopnie zaawansowania. Istoty te mają rozbudowaną sztuczną inteligencję (np. nie podejmą żadnych działań, jeśli w ich skutek Aurax mógłby ucierpieć). Dobór stworów jest istotny – słabsze stwory zabierają mniej mana, lecz nie zawsze mogą obronić się przed najeźdźcami. Można je wzmocnić czarami, ale to... kosztuje. Gra nie jest więc bezmyślną jatką, ale stawia przed graczem wyzwania natury ekonomiczno-strategicznej.



Zdaje się, że w tej odsłonie zabawy Aurax będzie miał pełne ręce roboty. Bo nie od dziś wiadomo, że jak czary nie wystarczają, trzeba sięgnąć po ręczne środki perswazji

Zamieszczony w grze tryb multiplayer pozwoli ośmiu graczom zabawić się w Internecie lub sieci lokalnej. Można będzie zawierać sojusze, dzięki czemu jeden gracz zajmie się np. organizowaniem jedzenia, inny ochroną źródeł many itd.



Na prawo most, na lewo most... a środkiem człapie jakiś przystojniaczek

Grafika ART OF MAGIC również prezentuje się interesująco. Wszystkie obiekty są w pełni trójwymiarowe. Autorzy przygotowali 30 różnych krajobrazów i dziesiątki niezwykle efektownych wizualnie czarów. Prosta w obsłudze kamera umożliwi spojrzenie na pole walki zarówno z daleka, jak i z bliska.

Nie wiadomo, czy ART OF MAGIC okaże się tak dobrym tytułem jak jego poprzednik. Jeśli wierzyć producentom, efekt ich pracy powinien być ekscytujący. Oby nie były to czcze przechwałki...

PC	PSX	N64	DC	A
Magic&Mayhem: Art of Magic				
Trójwymiarowy Symulator Maga				
Premiera: Marzec 2001				
Charybdis / IM Group			1-8 graczy	

RTS i RPG w jednym kotle: młody mag na krętej i niebezpiecznej drodze do przywrócenia porządku w świecie pełnym potworów



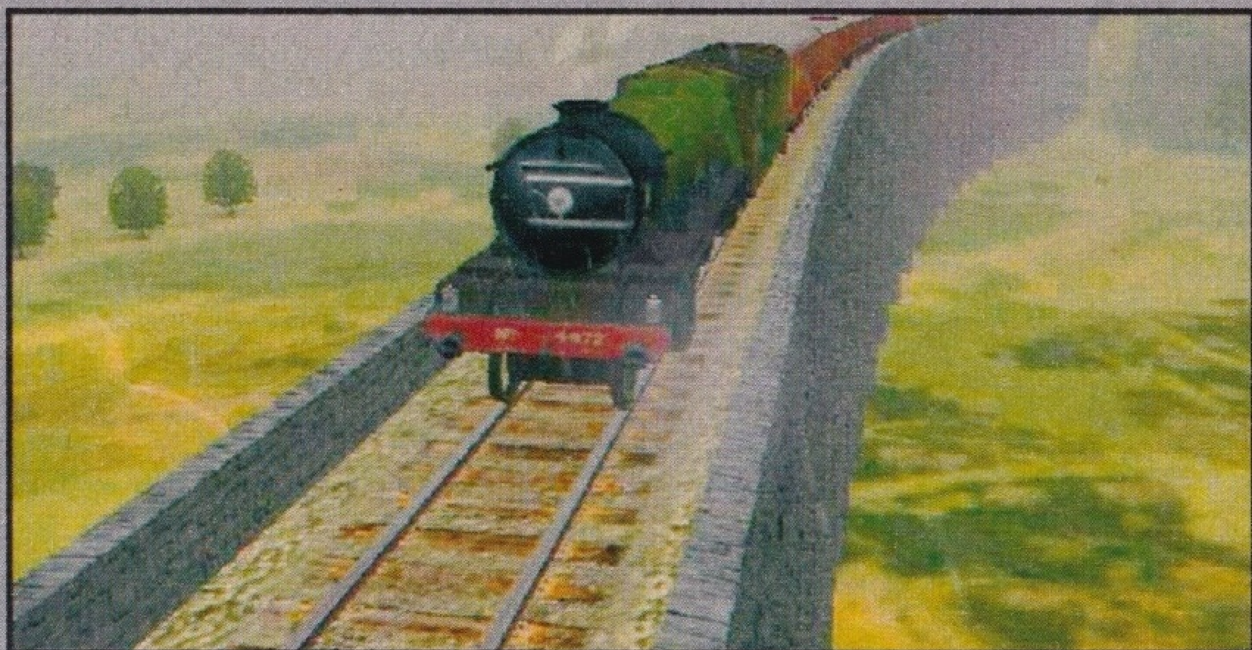
Strona obu części gry prezentuje się poprawnie: są wieści od producenta, zdjęcia, zarys fabuły, a nawet forum

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

W poprzednim numerze przedstawiliśmy pierwszą porcję ciekawie zapowiadających się gier. Zanim jednak wybierzesz swoich faworytów, zapoznaj się z kolejnymi propozycjami!

Symulacja — Microsoft Train Simulator

To może być czarny koń 2001 roku, jest bowiem pierwszym tak rozbudowanym symulatorem pociągu, jaki pojawia się na komputerowym rynku. Do dyspozycji otrzymasz kilkanaście różnych lokomotyw pochodzących z różnych okresów rozwoju kolejnictwa (od parowozu po torpedę), wraz z oryginalnymi „kokpitami" i całą masą urządzeń, w których do tej pory orientowali się jedynie maszyniści. Już dziś programiści Microsoftu chwalą się 6 trasami liczącymi łącznie ponad 600 mil. Te najciekawsze ciągną się m.in. na ruchliwym wschodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych, w Anglii z początku minionego wieku oraz w górzystych rejonach japońskiej wyspy Kyusu.


Jedzie pociąg z daleka... To doprawdy niezwykłe, jakimi modelami pojazdów możesz sobie poszaleć

Zaletą programu będzie nie tylko wysoki stopień realizmu, uwzględniający właściwości terenu, pogodę oraz możliwości samej lokomotywy, ale i niezwykle szczegółowa grafika. Wiekowy parowóz sunący przez przykrytą śniegiem krainę, lub po moście zawieszonym na stalowych przęsłach, wygląda niesamowicie – i to nie tylko w rzeczywistości, ale także w grze. Zagadką jest więc tylko grywalność programu – nie wiadomo bowiem, czy prowadzenie pociągu jest równie ekscytujące, jak latanie samolotem.


Widok z kabiny maszynisty jest naprawdę fascynujący. Tory, tory, słupy...

PC	PSX	N64	DC	A

Microsoft Train Simulator
Pociągająca Symulacja
Premiera: wiosna 2001
Microsoft | 1 gracz

Po samolotach z MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR przyszła pora na pociągi. Grafika jest śliczna, lecz czy ktoś wie, jak się tym steruje?

Symulacja — B17 Flying Fortress 2

Ponad siedem lat temu miłośnicy symulacji tracili czas, grając w B-17 FLYING FORTRESS. Wkrótce po raz kolejny zasiądą za sterami LATAJĄCEJ FORTECY i polecą zmieniać losy II wojny światowej.

Programiści z Microprose postawili przed sobą bardzo ambitne zadanie: chcą przy pomocy B-17 FLYING FORTRESS 2 pokazać światu, co czuł członek załogi bombowca. I nie tylko bombowca – gracz będzie mógł również zasiąść za sterami myśliwców P13 Lighting, P47 Thunderbolt, P51 Mustang oraz niemieckich Fw-190, Me-262, Me-163 i Bf-109. Zaletą programu ma być jego obszerność. Dziesięcioosobowy B-17 znajdzie się w całości pod twoją opieką. Będziesz mógł zajrzeć na wszystkie stanowiska i przejąć zadania każdego z członków załogi. Do twoich obowiązków należeć będzie zarówno pilotowanie samej maszyny, jak i gaszenie pożarów czy ratowanie rannych. Nie zabraknie przy tym zabawy w dowodzenie całą eskadrą składającą się z kilkunastu maszyn! To będzie lot!


Prowadzenie bombowca dostarczy ci niezapomnianych wrażeń


Latanie to dopiero frajda. Do tego będziesz miał dużą załogę

PC	PSX	N64	DC	A

B-17 Flying Fortress 2
Latająca Forteca w Drugiej Akcji
Premiera: styczeń 2001
Hasbro / CD Projekt | 1-16 graczy

Potężny bombowiec z czasów II wojny światowej czeka na pilota. Wystarczy usiąść za sterami, włączyć silniki i zwolnić hamulce. A potem lecieć i lecieć...

Ekonomiczne — Simcoaster


W Wesołym Miasteczku nie jest źle. Czasami bywa nawet wesoło

Jeśli grałeś w THEME PARK WORLD, to z pewnością ucieszy cię wiadomość, że Electronic Arts pracuje nad kolejnym programem umożliwiającym zbudowanie własnego miasteczka rozrywki. Nazywa się on SIMCOASTER.

Dzięki niemu gracz po raz kolejny zasiądzie za dyrektorskim stołku. Do niego właśnie należeć będą najważniejsze dla przyszłości parku decyzje: a więc te o kształcie i długości kolejek górskich, o rozmieszczeniu budek z hamburgerami, sklepików z pamiątkami i ubikacji, a także o cenach biletów wstępu, podejmowanych działaniach reklamowych i zatrudnianych pracownikach. Od trafności takich decyzji zależeć ma pomyślność inwestycji; błędne postanowienia doprowadzą miasteczko do ruiny. Autorzy gry przewidują 18 rodzajów rollercoasterów oraz uproszczone sterowanie umożliwiające budowanie przy pomocy kilku kliknięć myszką. Pojawią się też zupełnie nowe style architektoniczne, którymi będzie można przyozdobić park – obok pełnego techniki New Science i mroźnego Polar Zone dostaniesz do dyspozycji także domki rodem z baśni 1001 nocy (Arabian Nights). Każdy ze stylów ma się wiązać z 18 misjami do wykonania i to właśnie nimi zajmiesz się w grze. I zarabianiem pieniędzy, oczywiście.



PC	PSX	N64	DC	A

Simcoaster
Wybuduj Park Rozrywki
Premiera: luty 2001
Bullfrog / IM Group | 1 gracz

Czy lubisz kolejki górskie pędzące na złamanie karku? Już niedługo będziesz mógł je wybudować, a do tego zarabić na nich mnóstwo pieniędzy

RTS Peacemakers

GROUND CONTROL uznano za jedną z najbardziej udanych strategii ostatnich miesięcy. Nic więc dziwnego, że pojawiła się już rzesza jej kontynuatorów. Wśród nich wyróżnia się RTS zatytułowany PEACEMAKERS.

Autorzy gry zwrócili uwagę na rosnącą rolę mediów w kształtowaniu wizerunku współczesnych armii. Ich zdaniem żadna wojna nie obędzie się już bez telewizji, bez milionów widzów oceniających prezydenta przez pryzmat tego, co widzą na ekranie swojego ukochanego odbiornika. Dlatego też media będą w grze jedną z najważniejszych sił uganiających się po polu bitwy.

Przejmiesz kontrolę nad oddziałem sił pokojowych rodem z XXI wieku. Będziesz musiał ochraniać cywili oraz konwoje z pomocą humanitarną, a także zabezpieczać obozy dla uchodźców i odbijać jeńców przetrzymywanych przez wroga. Działaniom tym przyświeca jeden cel: przekonanie opinii publicznej, że jest się cywilizowanym dowódcą pragnącym przeciwstawić się szakalom...

Oprawa PEACEMAKERS zasługuje na wyróżnienie. Gra będzie w całości trójwymiarowa, teren działań dużo większy niż w GROUND CONTROL, zaś sztuczna inteligencja powali na kolana nawet najbardziej wymagających. Komputer będzie uczył się na własnych błędach; dzięki czemu kilkakrotne stosowanie tej samej strategii zakończy się w efekcie twoją klęską. Do tego obsługa programu ma być niezwykle intuicyjna i prosta – ale takie obietnice składają twórcy niemal wszystkich gier.



Pustynia jest dłuuuuga i szeeeroka. A wszędzie czają się przeciwnicy



Media a gra komputerowa? Poczujesz się, jak reporter na linii frontu



Jakie ładne zimowe widoczki. Czyli dla każdego coś miłego

PC	PSX	N64	DC	A

Peacemakers
Wojna i Dziennikarze
Premiera: luty 2001
Ubisoft / Lem | 1 gracz

Strategia 3D z wykorzystaniem wpływu mediów. Tego nie wymyślił jeszcze nikt! Ciekawe, czy na polu walki znajdą się nasze rodzime stacje telewizyjne?

RTS Z2

Ostatnio modne jest przenoszenie strategii czasu rzeczywistego w trójwymiar. Po DARK REIGN 2 los ów czeka następcę popularnego Z – program o dumnej i wiele mówiącej nazwie Z2.

Gra ma otworzyć nowy etap w dziejach... jej bohaterów. Wypowiedź ta daje przedsmak poczucia humoru, jaki cechował już pierwszą część tej strategii. Oprócz niego gracze otrzymają do dyspozycji ponad 30 jednostek zaprojektowanych przy współpracy z naukowcami z londyńskiego Uniwersytetu, około 20 funkcjonalnych budynków oraz kilka światów; między innymi pustynny, arktyczny i leśny. A kogo gracze poślą w bój? Oczywiście roboty. I to nie takie zwykłe, metalowe blaszaki, jakie pojawiły się chociażby w METAL FATIGUE – o nie! Roboty z Z2 cechować będzie wysoka inteligencja i chęć do życia (a co za tym idzie – przeżycia).



Roboty wyglądające jak sunące żółwiki okażą się groźne



Wielkie buum i po sprawie. Jak ja się teraz pozbieram do kupy?



PC	PSX	N64	DC	A

Z2: Steel Soldiers
Powrót Klasyki RTS
Premiera: marzec 2001
Hasbro / CD Projekt | 1-8 graczy

Dzielne roboty znowu wchodzą do akcji. Tym razem ich zmagania obejrzysz w dopracowanym trójwymiarze, co może dać niespodziewanie dobry efekt

Ekonomiczne Monopoly Tycoon



Mam tak samo jak ty miasto moje, a w nim... Korki na ulicach!

Na bardzo niecodzienny pomysł wpadli programiści Hasbro. Postanowili przekształcić klasyczną grę planszową „Monopol" w program nawiązujący do popularnej serii TYCOON.

Akcja MONOPOLY TYCOON zaczyna się w miasteczku Monopoly City w 1930 roku. Zjawia się w nim młody człowiek z portfelem pełnym pieniędzy. Kupuje działkę w centrum, zakłada pierwszą fabrykę, zatrudnia ludzi i rozpoczyna produkcję. Robi wszystko, by się wzbogacić, przejąć władzę nad miastem i w ten sposób zniszczyć swą konkurencję. Tym młodym człowiekiem jesteś oczywiście ty.

W MONOPOLY TYCOON nacisk położono na maksymalnie realistyczne odwzorowanie życia mieszkańców miasta. Wszyscy obywatele będą tu mieć własne poglądy i opinie, swoje rodziny i samochody, a nawet plany na przyszłość! Świat zaś będzie się zmieniał wraz z upływem czasu. Kolejne wynalazki, np. telewizja, wpłyną na wydarzenia w mieście. Ufff! Nie będzie łatwo. Jednak później z łatwością zostaniesz burmistrzem np. Nowego Jorku.



Architektoniczne wybryki to kwestia gustu. Możesz budować je do upadłego

PC	PSX	N64	DC	A

Monopoly Tycoon
Wizyta w Mieście
Premiera: kwiecień 2001
Hasbro / CD Projekt | 1-8 graczy

Nowa wariacja na temat Sim City, z mniejszą liczbą opcji budowania i znacznie większym wyborem opcji ekonomicznych. No cóż, takie teraz ciężkie czasy

Tekst: Michał "Joel" Zacharzewski

DUNGEON SIEGE

Ostatnio twórcy gier RPG specjalizują się w coraz lepszych efektach specjalnych, olśniewającej grafice i innych cudownościach. Nie inaczej będzie w już teraz doskonale prezentującym się DUNGEON SIEGE



Tytuł gry to Oblężenie Lochu, ale nie zabraknie w niej także zabaw na świeżym powietrzu



Hej, posuń się, no, posuń... Nie widzisz, że nie ma tutaj miejsca dla nas wszystkich?



Ojoj, znowu walka, a ja mam tylko 15 lat i brak mi doświadczenia...

Tytuł gry można tłumaczyć jako Oblężenie Lochu. Jednak w tym RPG zobaczysz także wioski, śnieżne krainy, pustynie i góry – słowem: wielki, wspaniały świat. Nic, tylko chwytać za miecz i ruszać ku przeznaczeniu!

Autorzy nie chcą ujawnić zbyt wiele informacji na temat fabuły DUNGEON SIEGE. Wiadomo tylko, że w tym świecie pojawia się nagle tajemnicza, potężna istota. Poszukuje ona magicznych przedmiotów. W tym celu podbija kolejne pokojowo nastawione rasy i przekształca ich przedstawicieli w swoje sługi. **Kraina, w której mieszkał 15-letni bohater, została zaatakowana przez hordy takowych sługusów.** Bohater będzie musiał uporać się z nimi, zorientować się, co się dzieje w wielkim świecie i powstrzymać wspomnianą tajemniczą istotę... Gracz ma stopniowo odkrywać historię – dlatego twórcy gry nie ujawniają zbyt wielu konkretów.



Ten bohater przypomina Predatora... Też się świeci

DUNGEON SIEGE będzie miał w pełni trójwymiarową grafikę, z możliwością dowolnego obracania widoku na pole gry oraz dokonywania zbliżeń. Kamerę będzie można umieścić tuż nad drużyną, z boku czy wręcz w rzucie izometrycznym, takim jak w RPG-ach typu WROTA BALDURA. Teren gry prezentuje się bardzo barwnie: wrażenie robią zwłaszcza oświetlane światłem pochodni nastrojowe wnętrza zamków i lochów. Choć niektóre lokacje w DUNGEON SIEGE wydają się ciemne, na pewno nie znajdą się na głównym szlaku. Ale niewykluczone, że podczas dodatkowej misji trafisz na egipskie ciemności i pomoże ci tylko specjalna magiczna zbroja, rozświetlająca mrok. W grze wystąpią także inne interesujące efekty wizualne. Wyobraź sobie, że zstępujesz do ponurego lochu wprost ze skąpanej słońcem równiny. Poza RPG-iem wszech czasów, czyli BETRAYAL AT KRONDOR (gdzie bodaj po raz pierwszy zawarto skąpe efekty odblasków przy przechodzeniu ze światła w ciemność) zawsze po wejściu do lochu doładowywał się następny poziom i zaraz potem stałeś w mrocznym korytarzu. Tymczasem w tej grze, wchodząc do lochu, będziesz widział stopniowe gaśnięcie światła. To niby drobniazg, ale dodaje realizmu i uroku!

W DUNGEON SIEGE nie będzie żmudnej kreacji bohatera. Na początku gracz będzie dysponował wspomnianym 15-latkiem, a potem wcieli do swojej drużyny kolejne postacie – może ich być nawet dziesięć. Sterowanie ma przypominać to z RTS-ów, będziesz więc mógł



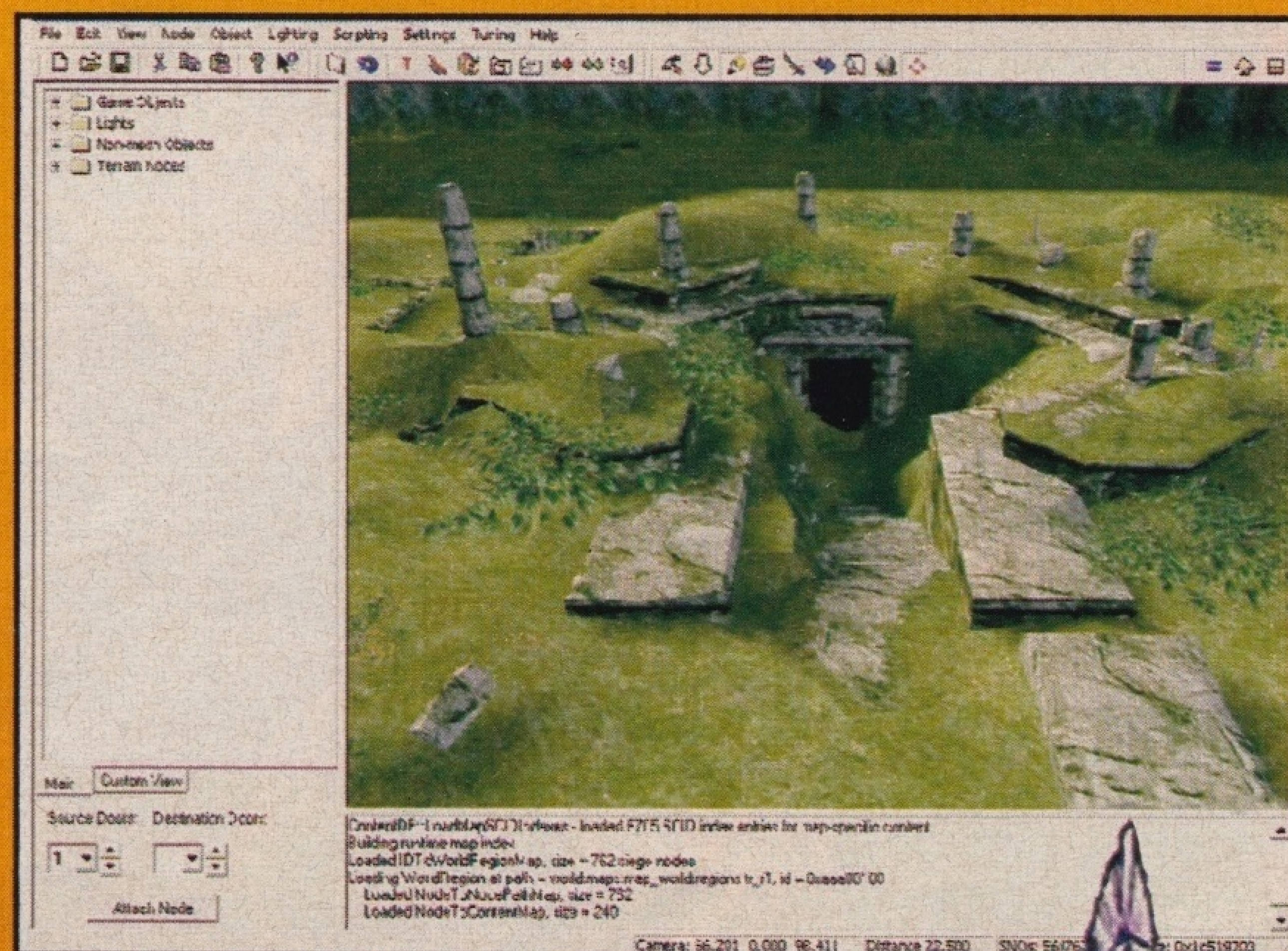
Drużynę czeka wiele atrakcji. Wrogów na pewno nie zabraknie

Uśmiech do pamiątkowego zdjęcia. Ciekawe tylko, czy klisza wytrzyma...



Wędrówki po tak rozległym świecie mogą być bardzo męczące. Trudno oprzeć się broni, którą gubią przeciwnicy. Dobrze, że można mieć muła

Edytory i filmiki, czyli zrób to sam



Producenci gry, ciężko pracując nad DS (dowody na obrazkach), postanowili podzielić się tą przyjemnością z graczami. Dzięki temu będziesz mógł używając edytora stworzyć własne etapy gry, umieścić w nich potwory, czary oraz inne atrakcje. Później pozostanie ci tylko zapracować na Oscara kręcąc filmy, uwieczniające zmagania drużyny w tak rewelacyjnych warunkach.

łatwo wydawać komendy całej drużynie albo jej części, zaznaczając szybko myszką to, co trzeba. Wszystkie postacie rozwijać się będą niezależnie, nie zostaną też ograniczone sztywnymi limitami przynależnymi do poszczególnych typów (trzy podstawowe rodzaje to wojownik, mag oraz łucznik). Gracz będzie mógł mieszać typy, każąc np. bohaterowi, który dotychczas wywijał mieczem, rozwijać umiejętności magiczne. Jeśli mag znajdzie łuk, może z niego strzelać. Na początku nie będzie mu to wychodziło, ale praktyka czyni mistrza... DUNGEON SIEGE nie ogranicza gracza i pozwala mu na rozwój jego postaci.

Członkowie drużyny będą mogli wymieniać między sobą przedmioty, nie kładąc ich na ziemi i nie podnosząc – co jest zmorą wielu RPG-ów. Będą też inne ułatwienia. Jeśli np. stoczyłeś zaciekłą walkę ze sługami Ciemności, po której, oprócz szczątków tych ostatnich, pozostało dużo broni, nie musisz brać po kolei każdego z kilkunastu obiektów, ale możesz zaznaczyć całość i automatycznie przenieść do inwentarza członka drużyny. Będą także usprawnienia podczas walki, która ma odbywać się w czasie rzeczywistym, ważna więc stanie się wymiana broni. Gorączkowe szuranie orężem w tobołku? Nie, autorzy wprowadzili do DUNGEON SIEGE system, dzięki któremu każdy członek drużyny będzie mógł w kluczowym momencie automatycznie zmienić broń. Autor gry, Chris Taylor (to on zrobił TOTAL ANNIHILATION), twierdzi, że zawsze go denerwowało w RPG to, że mając dwie do połowy napełnione flaszki eliksiru nie można zlać płynu do jednej. Dlatego w DUNGEON SIEGE wprowadził możliwość łączenia przedmiotów oraz wspomagania drużyny np. zastępem mułów, które objuczone sprzętem będą się wlec z tyłu.



W grze oczywiście nie zabraknie szkieletorów, pupili RPG

DUNGEON SIEGE ma mieć system graficzny wgrywający kolejne etapy gry na bieżąco – po ukończeniu poziomu nie będziesz więc musiał oglądać planszy z napisem „Loading" i czekać minutę, aż wszystko się załaduje do pamięci. DUNGEON SIEGE ma mieć jeden wielki świat i żadnego podziału na poziomy!

Do konfrontacji z graczem sposobi się 80 rodzajów potworów poruszających się po lądzie, w wodzie i powietrzu. Każdy z nich zostanie stworzony z co najmniej 600-800 wielokątów. Pojawią się również wiatry, mgły, deszcze, śniegi, ale tylko te pierwsze będą miały bezpośredni wpływ na miotane przez drużynę czary. Jeśli któryś z członków drużyny rzuci Ognistą Kulą podczas porywistego wiatru, to pocisk zostanie zniesiony. Wyobraź sobie, że celujesz w grupkę szkieletorów i oto jeden z nich zbiera ogień na własną... pierś? Nie byłoby w tym nic szczególnego, gdyby nie fakt, że na boki polecą odpryski raniące stojące obok szkieletory.

Czas potrzebny na skończenie DUNGEON SIEGE to około 60 godzin. Gra na pewno będzie mieć wersję wieloosobową, umożliwiającą zabawę przez sieć lokalną albo Internet. Dzięki zawartemu w niej edytorowi będzie można tworzyć własne fragmenty gry albo kręcić minifilmiki (np. ze spotkania drużyny z wymyślonym przez siebie supersmokiem). DUNGEON SIEGE uderzy w pierwszej połowie tego roku. Jego rywalem będzie podobny w założeniach RPG zatytułowany NEWERWINTER NIGHTS, ale prawdopodobnie DUNGEON SIEGE zwycięży w tym pojedynku.



PC	PSX	N64	DC	A

Dungeon Siege
Przygoda w Podziemiach

Premiera: pierwsza połowa 2001

Microsoft | 1-10 graczy

Na razie gra nie prezentuje się rewelacyjnie, jeżeli chodzi o fabułę, ale za to obiecuje wiele niesamowitych efektów graficznych. Zobaczymy, czy to wystarczy



Krainę gry będziesz mógł dokładnie obejrzeć dzięki przybliżeniom i obracaniu kamery



Mgły, wiatry i śniegi na pewno urozmaicą ci zabawę. Czasami miłą odmianą będzie pustka i cisza...

Adres: www.dungeonsiege.com

Najciekawszym elementem strony jest bogaty zestaw odnośników do różnych witryn miłośników DUNGEON SIEGE

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

Wasze TOP

1 **Diablo II**

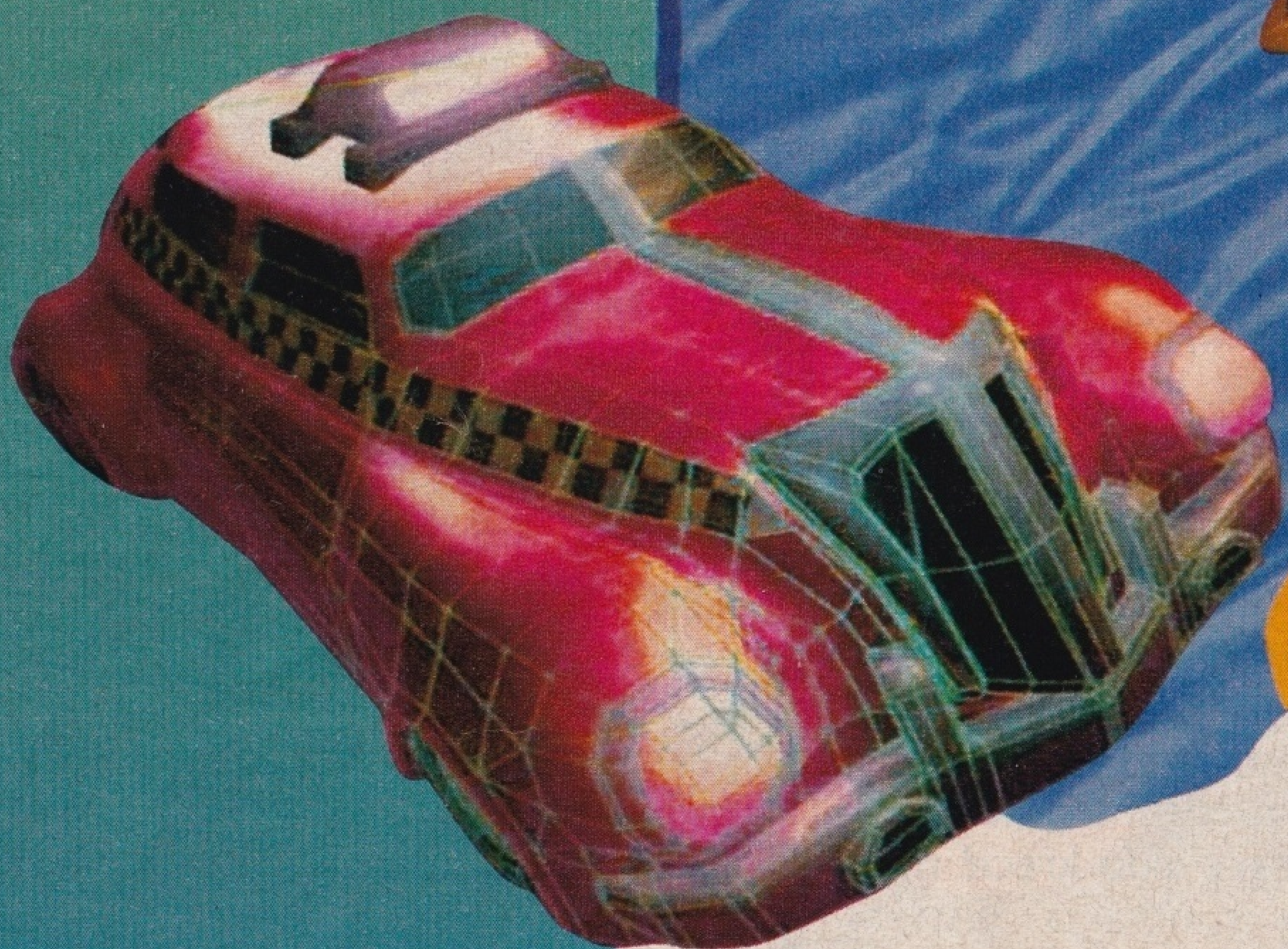


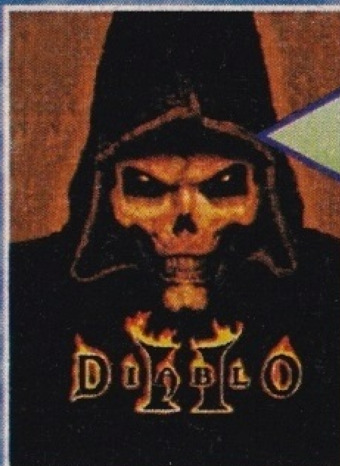
2 **The Sims**

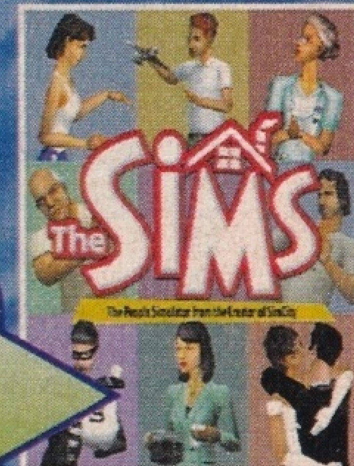




3 **GTA 2**



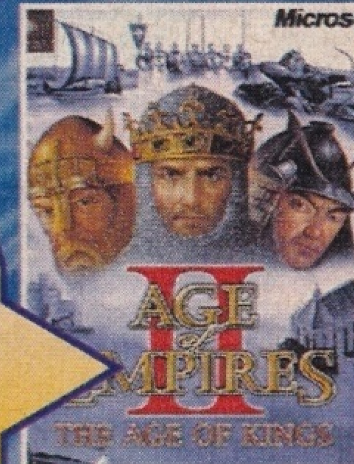




1 Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
1 Diablo dalej trzyma się mocno i z pozycji lidera dobrotliwie przygląda się rywalom

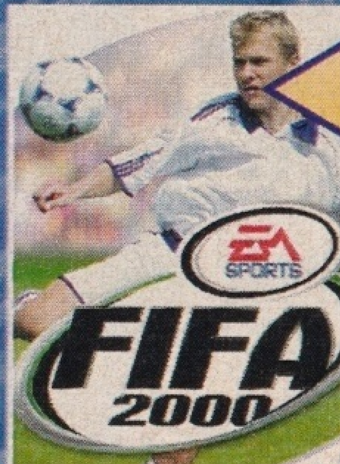
2 The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
▲4 Okazuje się, że nawet rodzinny wysiłek nie pomógł Simom w zdobyciu szczytu

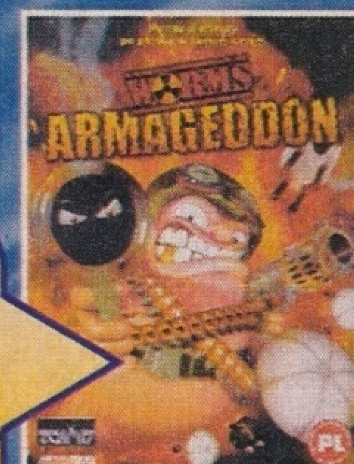




3 Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
3 Trzeba było szybciej jechać! Wyprzedzili nas i osadnicy, i jakiś gość w płaszczu!

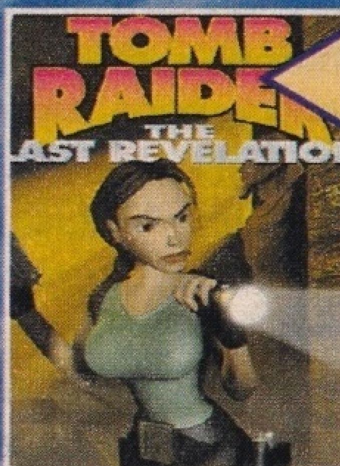
4 Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
▲14 Czwarte miejsce to podobno najgorsze z możliwych... Tak blisko podium

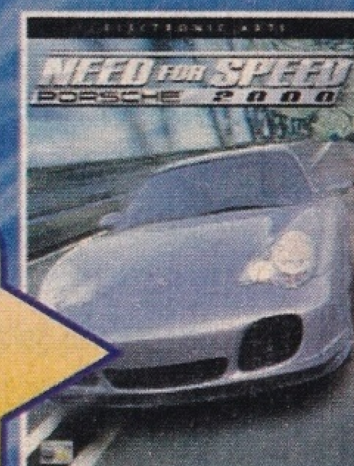




5 FIFA 2000
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
▼2 Piłka nożna znowu w dołku. A może to jest gra w golfa, albo kolejka górska (w górę i w dół)

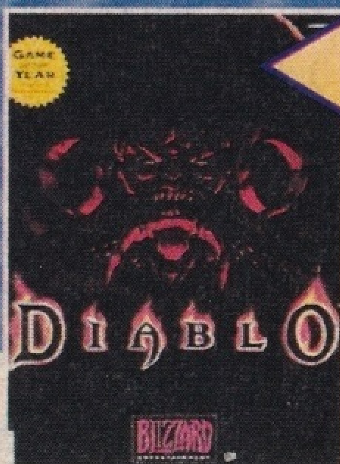
6 Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC
6 Nie wszyscy przepadają za robakami. Ciekawe dlaczego, w końcu to takie przyjemne istotki





7 Tomb Raider 4
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
▲12 Stara Lara trzyma się lepiej od niektórych młodzianków. I to bez operacji plastycznych

8 Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP – PC, PSX
▼5 Porsche to jeden z najlepszych modeli samochodów, ale u Was nie jedzie za dobrze





9 Diablo
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
▼7 Rodzina Diablo trzyma się lepiej niż niejeden klan. Pomogła zaprawa w ognistych czeluściach

10 Driver
GT INTERACTIVE/LEM/SONY – PC, PSX
10 Na rynku jest już druga część tego przeboju, ale Driver nie zamierza zostać w garażu

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki Wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, grę DIABLO 2 – EDYCJA KOŃCA TYSIĄCLECIA ufundowaną przez:

CD PROJEKT

Grupa pościgowa

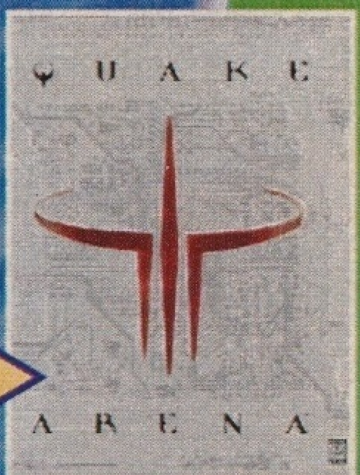
21	**Icewind Dale** INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
22	**Faraon** SIERRA / PLAY IT – PC
23	**Planescape Torment** INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
24	**C&C Red Alert 2** WESTWOOD/IM GROUP – PC
25	**Nox** WESTWOOD / IM GROUP – PC

P 20

Notowania z ostatnich 2 tygodni



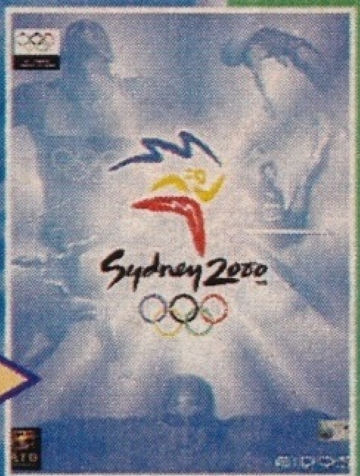
11 (9) **Settlers 3**
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
Uczestniczenie w wojnach maluchów to dla niektórych najlepszy sposób spędzania czasu



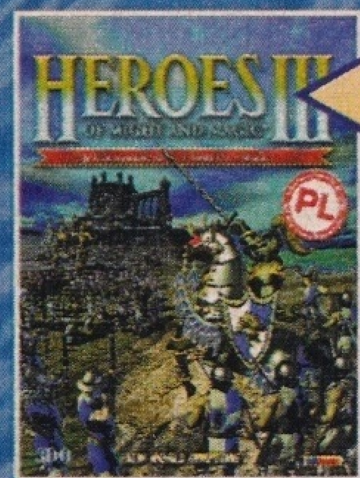
12 (8) **Quake 3**
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
Quake jest jak dobre wino. Im starsze, tym lepsze. Chociaż wiele zależy od głosowania



13 (P) **Tekken 3**
NAMCO / SONY – PSX
Najsłynniejsza bijatyka i jedyna gra na Waszej liście bez wersji na PC. To dopiero sukces



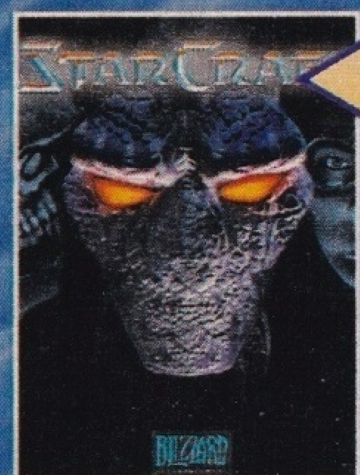
14 (11) **Sydney 2000**
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
Zamiast męczenia się na siłowni można poćwiczyć mięśnie (nadgarstków)



15 (17) **Heroes of M&M 3**
3DO / IM GROUP – PC
Kto mógł przypuszczać, że taka bajka może dostarczyć tyle przyjemności i wrażeń



16 (18) **Grand Theft Auto**
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX, GBC
Do spadku już niedaleko. Ciekawe, kiedy do niego dojdzie i czy odbędzie się to z hukiem



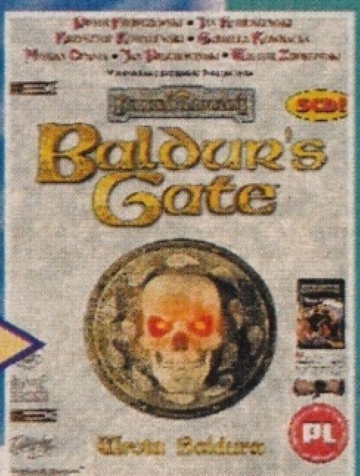
17 (13) **Starcraft**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
O wojnie w Kosmosie zaczyna być coraz ciszej. Są inne atrakcje, np. skoki Małysza



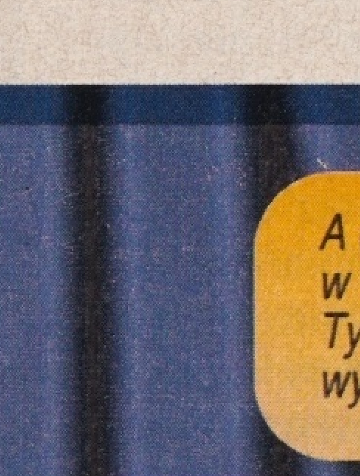
18 (15) **UEFA Euro 2000**
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
Czas zakończyć XX wiek i pozbyć się starych (nie zawsze dobrych) emocji...



19 (N) **FIFA 2001**
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
...pora zająć się tym co przyniesie rok 2001. A może awans polskiej reprezentacji i FIFY?



20 (P) **Wrota Baldura**
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC, PSX
Ding, dong! To Wrota Baldura pukają do... drzwi listy. Ciekawe, kto im otworzy? Diablo?



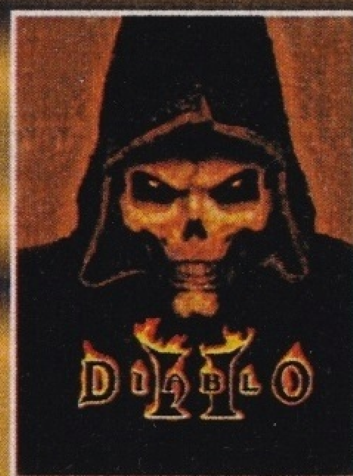
A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

- **26** **NBA Live** – EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
- **27** **Zeus** – SIERRA / PLAY IT – PC
- **28** **Sim City 3000** – MAXIS / EA / LEM – PC
- **29** **Unreal Tournament** – GT INTERACTIVE / LEM – PC
- **30** **Half Life** – SIERRA / PLAY IT – PC

SIEDMIU WSPANIAŁYCH

TOP 7

Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentujemy te gry, które od początku wieku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów



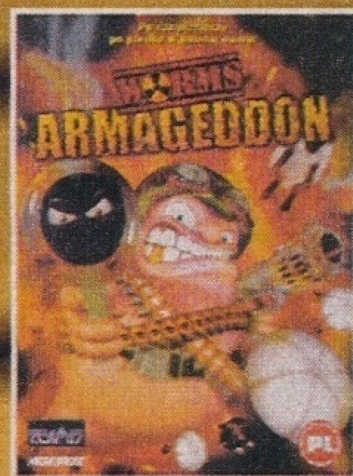
1 **Diablo 2**
Jak widać w nowym tysiącleciu Diablo trzyma się całkiem dobrze

2 **The Sims**
Ciekawe, czy doczekamy się wersji Simów w Kosmosie



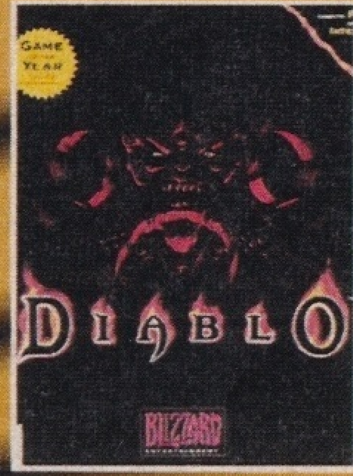
3 **GTA 2**
Już niedługo zwykłe jeżdżenie po ulicach nie będzie modne...

4 **FIFA 2000**
Hej! Co tutaj robi ten numerek 2000? Mamy już 2001!

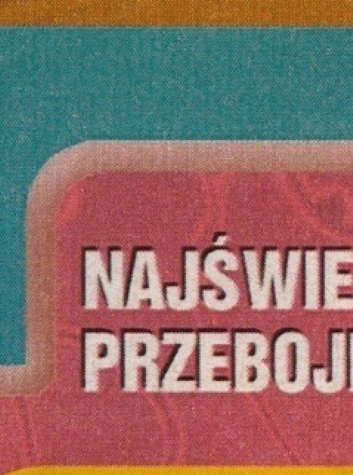


5 **Worms Armageddon**
Rrrobale! Do boju marsz! To dopiero połowa ciężkiej drogi

6 **Need for Speed: Porsche**
Jedyne prawdziwe wyścigi na liście zajechały całkiem wysoko

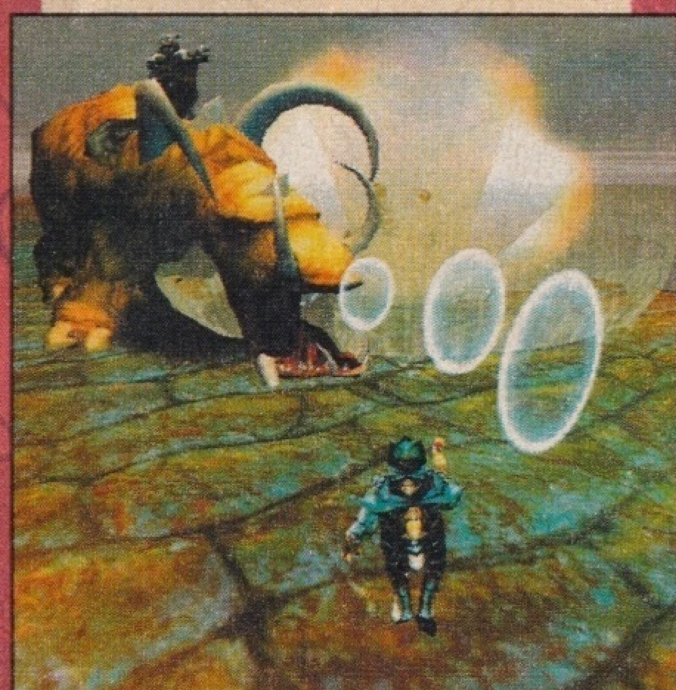


7 **Diablo**
Na początku i na końcu listy znalazło się Diablo, nowe i stare



NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5

1 **Giants: Citizen Kabuto**
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
Wreszcie doczekałeś się od dawna zapowiadanego przeboju. Walka o pewną Wyspę nie będzie lekka, ale dzięki temu będziesz mógł sprawdzić się w prawdziwym boju



2 **Kingdom Under Fire**
PHANTAGRAM/ CD PROJEKT – PC
Trochę strategii, trochę RPG. Potem trzeba to wrzucić do wielkiego kotła i zamieszać. Ciekawe, co z tego wyjdzie



3 **GC: Dark Conspiracy**
SIERRA/ PLAY IT – PC
Dodatek do najlepszej strategii ostatniego roku ma ciężkie zadanie do spełnienia – dorównanie pierwowzorowi



4 **The Legend of Dragoon**
SONY – PSX
Kolejna gra, która chce dorównać sadze Final Fantasy. Trzeba przyznać, że ma swój urok



5 **Jet Set Radio**
SEGA/ LANSER – DC
Chcesz zostać mistrzem rolek? Znudziły ci się zwykłe gry? Spróbuj JSR, a na pewno się nie zawiedziesz



Giants Citizen Kabuto

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę GIANTS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywa były pupil Sea Reapers?

Tę grę zapowiadano jako nietypowy RTS, a nawet strzelaninę FPP. Tymczasem okazała się przełomowym połączeniem Akcji i Przygody, w którym strategia jest tylko dodatkowymi elementem

Gra zaskakuje już od pierwszych chwil po uruchomieniu. Przede wszystkim nie jest to kolejna epicka opowieść o walce Dobra ze Złem. Nic z tych rzeczy. Akcja rozgrywa się na asteroidzie, którego powierzchnię pokrywają oceany i liczne wyspy. Kraina to była niegdyś rządzona przez rasę Sea Reapers, której służył potężny olbrzym Kabuto. Kiedyś jednak poczuł się niedoceniony, a nawet wykorzystywany i zbuntował się. Sytuacja skomplikowała się jeszcze bardziej, gdy na ów świat trafiła grupa Meccaryns, zwanych powszechnie Meccs. Są to podróżnicy, którzy rozbili się podczas powrotu z wakacji (na planecie Majorka) i musieli awaryjnie lądować. **W ten sposób ci w sumie dość sympatyczni faceci trafili jak śliwki w kompot, czyli prosto między Kabuto i Reaperów.** Spotkali też miejscową rasę niewielkich istot zwanych Smarties (cwaniaczki?), pomiatanych (nikt nie lubi małych...) przez obie strony wielkiego konfliktu. A skoro (jak już wspomnieliśmy) Meccowie to mili faceci, więc zdecydowali się pomóc sprytnym malcom. I dlatego właśnie zaczęli zabawę.

Gra została podzielona na trzy kampanie, poświęcone odpowiednim stronom tego konfliktu. Opowieść zaczyna się od przygody Meccarynów i powoli poznajesz piękny, ale dziwny świat GIANTS. **Sama rozgrywka przypomina nieco SACRIFICE, jeśli chodzi o elementy strategiczne i walkę. Jednak pod wieloma względami gra jest bardziej podobna do MDK.** Akcja pokazana jest zazwyczaj z perspektywy trzeciej osoby, tak że widzisz bohatera, którego poczynaniami sterujesz. Oprócz tego można przełączyć się na widok FPP z obowiązkową spluwą w dłoni, albo tryb snajperski (zupełnie jak w MDK). Środowisko gry jest w pełni trójwymiarowe i co tu dużo mówić – naprawdę urzeka! Przepiękne baśniowe i tropikalne krajobrazy sprawiają wrażenie jakby wyjętych z Nibylandi. Postacie są zróżnicowane. Smarties wyglądają (i zachowują się) po prostu komicznie, Reapers to potwory, równie groźne i ohydne jak wszystkie monstra z SACRIFICE. Do tego są jeszcze postacie uzbrojonych i opancerzonych żołnierzy, którzy wyglądają jakby trafili tu z poważnego RTS w stylu GROUND CONTROL czy DARK REIGN II. Jednak głównym i dominującym elementem w grze jest humor. GIANTS wyśmiewa wszystkie schematy znane i w nieskończoność powtarzane w filmach i innych grach komputerowych. Bohaterowie zachowują się komicznie, zaś ich dialogi... Quentin Tarantino nie wymyśli lepszych. Boki zrywać!

A oprócz tego, że w czasie zabawy w GIANTS będziesz śmiał się długo i głośno, to powinieneś jeszcze wykazać się wykonaniem szeregu zręcznościowych i militarnych zadań. **Chociaż bronie w grze swym wyglądem przypominają uzbrojenie kosmitów z filmu „Marsjanie Atakują" to walka jest całkiem na poważnie.** Przeciwnicy są szybcy, sprytni i naprawdę niebezpieczni. Będziesz musiał zmierzyć się nie tylko z rojami małych pająkowatych potworów, ale także z prawdziwymi kolosami, a nawet snajperami wroga. Do tego co jakiś czas pojawiają się w grze zadania, polegające na ratowaniu z różnych opresji bezradnych Smarties. Maluchy mają mnóstwo kłopotów: a to ktoś chce zrobić z nich przekąskę, a to trzęsienie ziemi zrujnowało ich wioskę. Trochę to przypomina przygody sławnego Kenny'ego z South Park. Bardziej poważnie potraktowano natomiast rasę Sea Reapers, która za wszelką cenę chce odzyskać kontrolę nad światem, niegdyś do nich należącym. Nową przywódczynią tej rasy jest



W grze pojawia się sporo podejrzanie wyglądających stworków. Trudno się zorientować, gdzie mają głowę, a gdzie ogonek



Brutalna siła nie zawsze jest godna potępienia. Czasami pomaga przeżyć



Bajecznie kolorowe krajobrazy to widok w GIANTS całkiem zwyczajny



Uwaga! Zbliża się Kabuto. A dzisiaj nie mył ząbków...



Samolot? Wiatrakolot? Nieważne, trzeba ratować Smartiesy. Cip, cip, cip, gdzie jesteście?



Sea Reapers tylko na pierwszy rzut oka wyglądają powabnie i łagodnie. To wyjątkowo zachłanna rasa

niejaka Dolphie, która bardziej niż na klasycznym arsenale polega na czarach. Sea Reapers, tak jak Meccowie, mogą budować bazy i działać jak klasyczne grupy w RTS. Natomiast Kabuto jest przeciwieństwem obu powyższych sił. To gigant niosący śmierć i zniszczenie, a jego bronią jest brutalna siła. Zamiast ultratechnologicznych wynalazków i nadprzyrodzonych mocy, Kabuto posiada nadprzyrodzoną krzepę i dużo adrenaliny (to jego specjalny atak). Może niszczyć budynki rzucając się na nie, albo zgładzać całe oddziały wroga po prostu wybierając się po nich na spacer. Poza tym może również składać jaja i wzywać na pomoc swoje potomstwo.



Jak widać, uniwersum GIANTS jest pojemne – futurystyczna broń, Obcy i czary. Jednak nawet ta mnogość sprzecznych ze sobą elementów nie razi, gdyż jest to gra z przymrużeniem oka.

Jeśli chodzi o grafikę, to GIANTS może spokojnie konkurować ze ślicznym MDK 2. Mimo tego, że plansze przedstawiające tropikalne wyspy są ogromne, to projekty miejsc, budynków i istot zrobiono wyjątkowo dobrze. Dzięki temu nie masz wrażenia (tak częstego w grach akcji), że spędzasz czas głównie na bieganiu po ciasnych tunelach, gdzie zawsze jest tylko jedna droga prowadząca do wyjścia. Oszałamiający efekt pogłębia jeszcze muzyka. Wspaniała ścieżka dźwiękowa GIANTS może zająć miejsce między muzyką z ICEWIND DALE a utworami Johna Williamsa (dla przypomnienia autora kompozycji do Gwiezdnych Wojen). Dodaje ona grze dodatkowy, filmowy wymiar. To prawdziwa magia. Wszystkie zalety gry sprawiają, że GIANTS może przykuć do komputera na godziny, dni i tygodnie. Polecić ją można zarówno miłośnikom propozycji w stylu MDK, jak fanom FPP, którzy oprócz „fragowania" kolegów lubią trochę pośmiać się ze znanych klimatów. A śmiech, jak wiadomo, to samo zdrowie.



Na stronie znajdziesz ładne filmy, trochę obrazków i najnowszą łatkę. Szkoda tylko, że wszystko ładuje się dłuugo

PC | PSX | N64 | DC | A

Gigants: Citizen Kabuto

Ha, Ha, Ha Plus Dużo Akcji

tel.	Interplay / CD Projektor	1-10 graczy

Min: Pentium II 350, 64 RAM, Akcel 3D
Zal: Pentium III 450, 128 MB RAM, Akcel 3D

Grafika 6-	Dźwięk 6	Frajda 6

\+ Bardzo ładna grafika, duże plansze, spora dawka humoru, pomysłowość

– Taki przebój może nie spodobać się tylko prawdziwym ponurakom

GIANTS są dobrą rozrywką na smutne zimowe wieczory, kiedy warto pograć w coś emocjonującego, ale też śmiesznego 6

Tekst: Maciej "Szary Płaszcz" Jurewicz

WERSJA POLSKA

KINGDOM UNDER FIRE

Zmagania przymierza ludzi, Elfów i Krasnoludów z Orkami oraz innym paskudnym tałatajstwem. Brzmi znajomo, nieprawdaż?

Pierwsze wrażenie jest bardzo trafne. Gra rzeczywiście w wielu miejscach przypomina klasyka i ojca gatunku – WARCRAFT. Znajdują się tutaj właśnie takie klasyczne misje RTS, połączone w dwie kampanie – jedna na rzecz Sił Światła, druga w barwach Sił Ciemności. Jest tu wszystko, co w klasycznej strategii czasu rzeczywistego być powinno: zbieranie surowców, rozbudowa wioski i szkolenie wojsk. Poza tym dodano kilka nowych elementów – herosów oraz mnóstwo magicznych i cudownych zdolności. Obie strony mają odpowiednich bohaterów – są to wielcy wojownicy, wodzowie, czarodzieje i tajemniczy Rycerze Xok (Jedi?). Te specjalne postacie to naprawdę potężni herosi – mogą dowodzić armiami i w pojedynkę rozgramiać potężne wojska wroga. **Dodatkowo w kampaniach pojawiają się epizody RPG, a raczej Action-RPG w stylu DIABLO.** W tych misjach występują sami bohaterowie, którzy muszą wykonać jakieś niebezpieczne i wymagające heroizmu zadania – zejść do podziemi, przekazać tajne listy, czy zmierzyć się oko w oko z przeciwnikami.



Nie sposób powiedzieć, że KINGDOM UNDER FIRE to gra przełomowa czy odkrywcza. Tak nie jest. Widok pola bitwy nie różni się zbytnio od tego znanego z WARCRAFT II. Budowle i jednostki są jakby żywcem wyjęte z tamtej gry i jej klonów. Są tu farmy, koszary, gdzie rekrutuje się wojsko, twierdze, świątynie, w których uczą się kapłani, kuźnie i wieże strażnicze. Jednostki przymierza „tych dobrych" to templariusze, wojownicy, łuczniczki, zwiadowcy i kapłani. Orkowie mają oczywiście ich odpowiedniki – od zwyczajnych goblińskich żołdaków po potężne Ogry. Jednym słowem: wszystko jak w klasycznej grze fantasy. To jeszcze nie koniec „zapożyczeń" od znanej gry Blizzarda. WARCRAFT II urozmaicił ten znajomy baśniowy krajobraz maszynerią i wynalazkami Krasnoludów, takimi jak proch, armaty, maszyny parowe i latające urządzenia. Twórcy KINGDOM UNDER FIRE, jak widać, nie mogli oprzeć się pokusie, i też umieścili je w swojej grze – znajdziesz więc tutaj np. balony i krasnoludzkich puszkarzy, taszczących bombardy na plecach. Magia, podobnie jak inne elementy gry, wygląda znajomo: są magiczne pociski, deszcze lodowych sopli, zaklęcia paraliżu i kule ognia, czyli wszystko to, czego nie może zabraknąć w żadnej produkcji fantasy. Teraz wypadałoby odpowiedzieć na pytanie: czy tyle zapożyczeń i znanych rozwiązań sprawia, że gra jest gorsza od innych RTS-ów? W sumie nie. Przecież WARCRAFT to klasyka gatunku, do której warto nawiązywać. I chyba właśnie takie było zamierzenie autorów programu.

Jeśli chodzi o drugą warstwę gry, czyli misje RPG, to nie bez powodu narzuca się skojarzenie z DIABLO. Bohaterowie w pojedynkę lub w niewielkiej grupie, co i rusz muszą


Gdy łuczników kupa... Z taką siłą naprawdę trudno wygrać

CLICK! AKCJA!

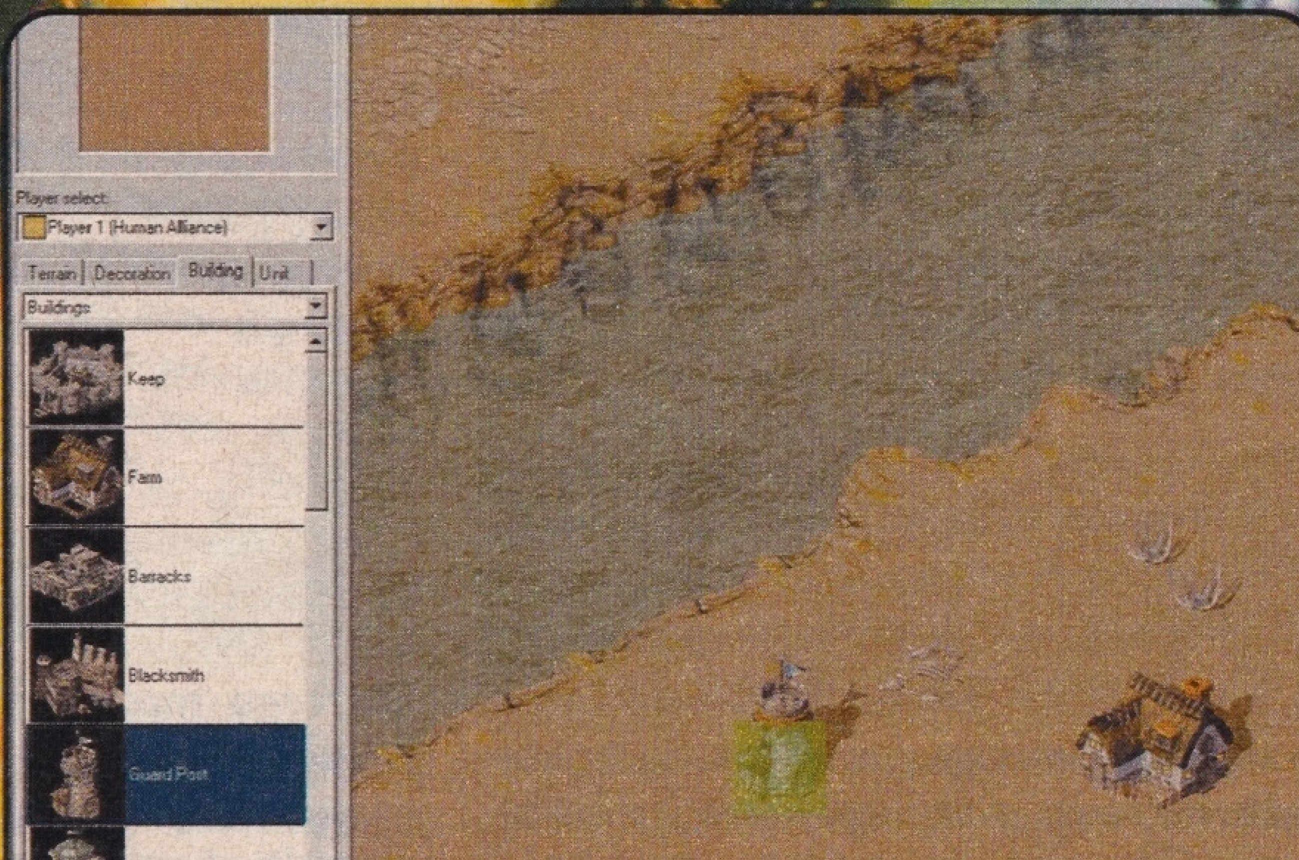
W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę KINGDOM UNDER FIRE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile było części WARCRAFT?


Spolszczenie gry jest dobre, ogólne wrażenie psują tylko głosy lektorów. Jak widać wirtualna walka na śmierć i życie nie wzbudziła w nich emocji


Skoro w grze pojawiają się elementy RPG, to nie może w niej zabraknąć także ładnie (i efektownie) prezentujących się bohaterów


Podczas walki panuje spore zamieszanie i nie wiadomo na czyją stronę przechyliła się szala zwycięstwa


Misje w podziemiach to kolejny „stały" element opowieści o śmiałkach i potworach


Dodatkową atrakcją KINGDOM UNDER FIRE jest możliwość stworzenia własnych map i ozdobienia ich różnymi pułapkami, potworami i innymi atrakcjami. Dzięki ci edytorze!


Nie warto się starać, budować, szlifować. Wszystko i tak pochłonie ogień

schodzić do podziemi, przeszukiwać zakamarki starych krasnoludzkich twierdz, pradawnych nekropolii czy innych ciemnych dziur w ziemi. Co tam spotykają? Oczywiście potwory! Są szkielety, wielkie pająki, wampiry i duży wybór innych monstrów z baśni oraz legend. Oprócz walki z maszkarami na bohaterów czekają pułapki, no i skarby! Nikt, kto choć raz zagrał w DIABLO, nie będzie miał wątpliwości – eliksiry w kolorze czerwonym leczą rany, niebieskie przywracają manę. Poza tym są jeszcze magiczne napoje zwiększające siłę, atak czy obronę bohaterów i inne różności. Trochę łażenia po podziemiach i już trafia się na klasyczne dylematy – magiczny miecz zwiększa Atak o 10, a Obronę o 5. Królewski miecz natomiast daje +8 do Ataku i 150% obrażeń przeciw Ożywieńcom... I co tu zabrać, wszystkiego nie da rady! A oprócz tego są jeszcze magiczne zbroje, korony, medaliony czarów, rękawice, pierścienie, bransolety i inne wyroby jubilerskie. No i na koniec tych wszystkich przygód czekają tak zwane „ekspy", czyli punkty doświadczenia. A jak? Bohaterowie przecież muszą zdobywać kolejne poziomy swoich profesji, a wraz z nimi dodatkowe punkty życia i nowe magiczne zdolności. Co ciekawe i ważne, doświadczenie zdobywają także zwykli żołnierze. Jeśli uda im się przetrwać kilka potyczek – mają więcej żywotności i many. A do tego prawie każda istota w grze ma dodatkowe zdolności. Templariusze mogą wykonać atak z szarży czy osłonić się magiczną aurą. Niektóre jednostki potrafią się maskować, łucznicy używają strzał zwykłych albo ognistych, kapłani wraz z doświadczeniem i rozwojem ich świątyń otrzymują kolejne zaklęcia leczące czy odpędzające Nieumarłych. Jest tak wiele różnych opcji i często wydarzenia następują po sobie tak szybko, że w bitewnym zamęcie nie sposób uruchomić tych wszystkich cudów. Na szczęście jest na to rada. **Gra ma opcję sterowania czasem. Kiedy trwa walka, możesz spowolnić rozgrywkę, tak aby wydać wszystkim jednostkom stosowne rozkazy.** A zamiast czekać aż chłopi mozolnie wybudują jakiś dom czy uzbierają potrzebne surowce – możesz nieco przyśpieszyć grę.

Trudno ocenić grafikę KINGDOM UNDER FIRE, gdyż niektóre elementy wyglądają nieco archaicznie, a inne wypadają bardzo dobrze – całość sprawia jednak przyjemne wrażenie. Na uwagę zasługuje niewątpliwie muzyka. Wspaniała, monumentalna, filmowa, nieco orientalna i bardzo nastrojowa! Twórcy zdawali sobie sprawę, jak dużą rolę gra udźwiękowienie programu. **Niestety, wrażenie to nieco pogarsza polskie tłumaczenie. W warstwie językowej wszystko jest w porządku, czego nie można, niestety, powiedzieć o głosach lektorów.** Komendy i informacje w stylu „Jesteśmy atakowani", „Pojawił się wróg!" są wymawiane w intonacji podobnej do znanej z dworców: „Pociąg osobowy z Koluszek wjeżdża na tor czwarty". Żadnej werwy, żadnego zaangażowania. Kompletny brak emocji. Fatalnie, naprawdę fatalnie. Cóż, zawsze można jednak wyciszyć odgłosy i napawać się ścieżką dźwiękową. A jest czym!

KINGDOM UNDER FIRE to połączenie najbardziej klasycznego z możliwych RTS-ów, z równie klasycznym RPG-iem. I gdyby nie to, gra nie byłaby warta uwagi. Ale sama mieszanka tych dwóch elementów i okraszenie całości przyjemnymi drobiazgami, takimi jak bohaterowie, zdolności specjalne i zdobywanie doświadczenia, sprawia, że w KINGDOM UNDER FIRE gra się bardzo miło.



Strona ma swoje wersje w kilku językach (także po chińsku) i znajdziesz na niej dużo przydatnych informacji

PC	PSX	N64	DC	PL

Kingdom Under Fire
Trochę Strategii, Trochę RPG

79 zł	Phantagram / CD Project	1- Int. graczy

Min: Pentium 266, 64 MB RAM
Zal: Pentium II 300, 64MB RAM, Akcel. 3D

Grafika 4+ | Dźwięk 5+ | Frajda 5-

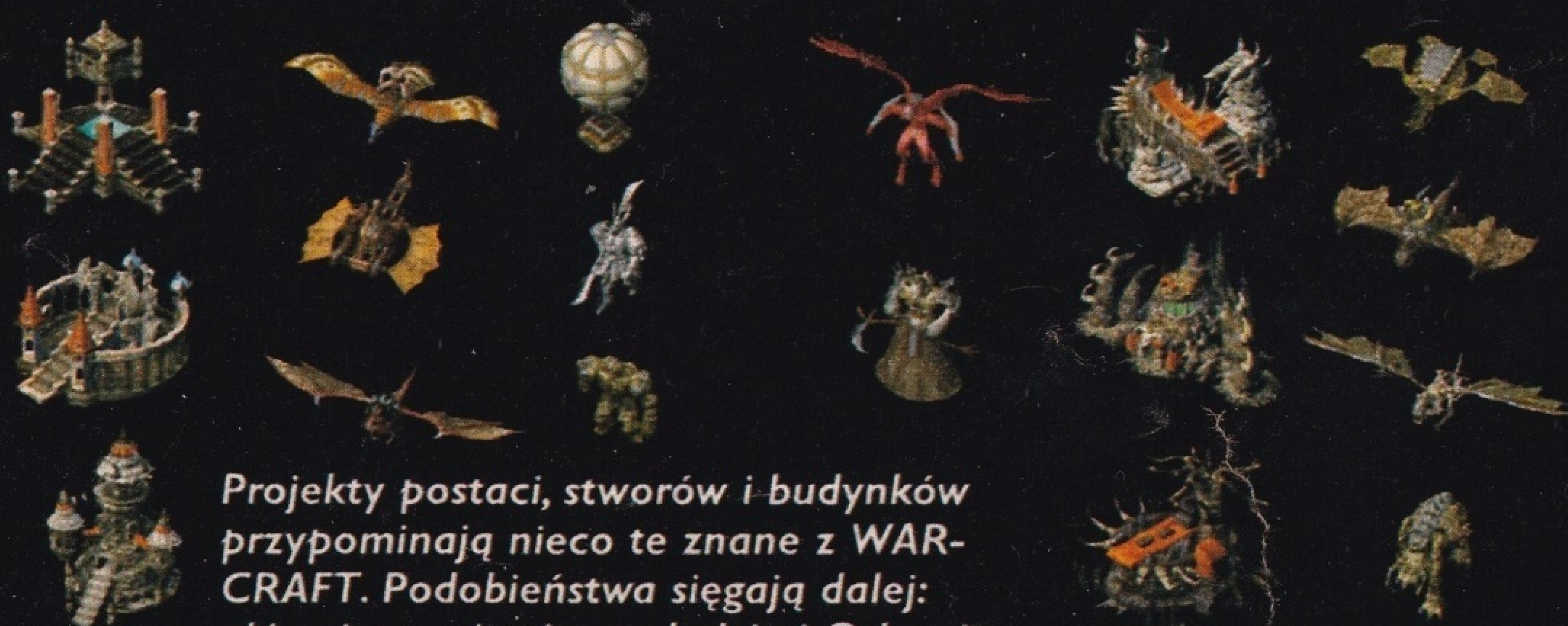
(+) Połączenie dwóch popularnych gatunków wypadło całkiem pomyślnie

(–) Ile razy można powtarzać te same, ograne od lat schematy?

Jeśli znudziły ci się zwykłe RTS i RPG, to zasiądź do KINGDOM UNDER FIRE – będziesz miał dwa w jednym!

5

LUDZIE, ORKOWIE I INNE STWORY


Projekty postaci, stworów i budynków przypominają nieco te znane z WARCRAFT. Podobieństwa sięgają dalej: główni przeciwnicy to ludzie i Orkowie

Tekst: Maciej „Szary Pjaszcz" Jurewicz

GROUND CONTROL
DARK CONSPIRACY

Chyba nikogo nie dziwi, że GROUND CONTROL doczekał się dodatku. Ta gra to przecież prawdziwa rewolucja w gatunku Strategii Czasu Rzeczywistego. Teraz możesz cieszyć się nią dłużej – właśnie nadciągnęły nowe misje i jednostki

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT możecie wygrać dodatek do GC! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Co oznacza podtytuł dodatku do GC?



Sarah Parker znajduje się między młotem, a kowadłem. Między Craven, a Zakonem

GROUND CONTROL pojawił się dość nieoczekiwanie, okazując się niezłym prezentem dla miłośników RTSów. W tej strategii nie buduje się baz i nie „produkuje" żołnierzy w koszarach, nie wydobywa złota, ani innych cudownych surowców. Nie ma też tutaj drzewka rozwoju technologii, a misje nie polegają jedynie na wycinaniu przeciwników do nogi. **To prawdziwy symulator walki. Ba! Świetny symulator. Są tu oblężenia, zadania szpiegowskie i sabotaże. Czasem trzeba uwolnić jeńców, innym razem odszukać coś ważnego, czy po prostu wziąć nogi za pas i próbować przebić się przez kordon przeważających sił przeciwnika.** To wszystko przedstawione jest wyjątkowo ładnie. Wystarczy powiedzieć, że w GROUND CONTROL czołg wygląda jak czołg, a skuter jak skuter.

Do tego można robić oddalenia tak, że widać rozległy teren i przemieszczające się po nim jednostki, albo przybliżyć widok i... podziwiać szczegółowo przedstawionych żołnierzy, ich twarze i łuski sypiące się z karabinów. To prawdziwy przełom. Tych, którzy zasmakowali w GROUND CONTROL ucieszy na pewno wiadomość, że powstał pierwszy dodatek do tej gry. DARK CONSPIRACY to kontynuacja wydarzeń rozgrywających się wcześniej. Sarah Parker dalej prowadzi swoją wojnę przeciw wszystkim. A wrogów ma coraz więcej. Z jednej strony poluje na nią Korporacja Craven, z drugiej czai się Zakon Nowego Świtu. Bohaterka ma więc przed sobą naprawdę ciężkie zadanie do wykonania. Na szczęście będzie mogła zyskać sojuszników. Innymi słowy, w DARK CONSPIRACY pojawia się trzecia frakcja, która nie jest ani bogatą megakorporacją, ani fanatyczną sektą. To najemnicy, którzy w ogólnym zamieszaniu starają się ujść z życiem. Ich sprzęt to maszyny z odzysku, wielokrotnie naprawiane i modyfikowane. Broń to eksperymentalne prototypy, potężne, ale nie do końca sprawdzone w działaniu. Oczywiście ta grupa nie została dodana do świata gry ot, tak sobie, żeby było więcej ludzi na polu walki. **Będziesz mógł dowodzić wszystkimi jednostkami najemników Phoenix. To jednak nie wszystko, co oferuje DARK CONSPIRACY. Dodatek to przede wszystkim 15 nowych misji, czyli zupełnie nowa kampania.** Trzeba przyznać, że poszczególne za-



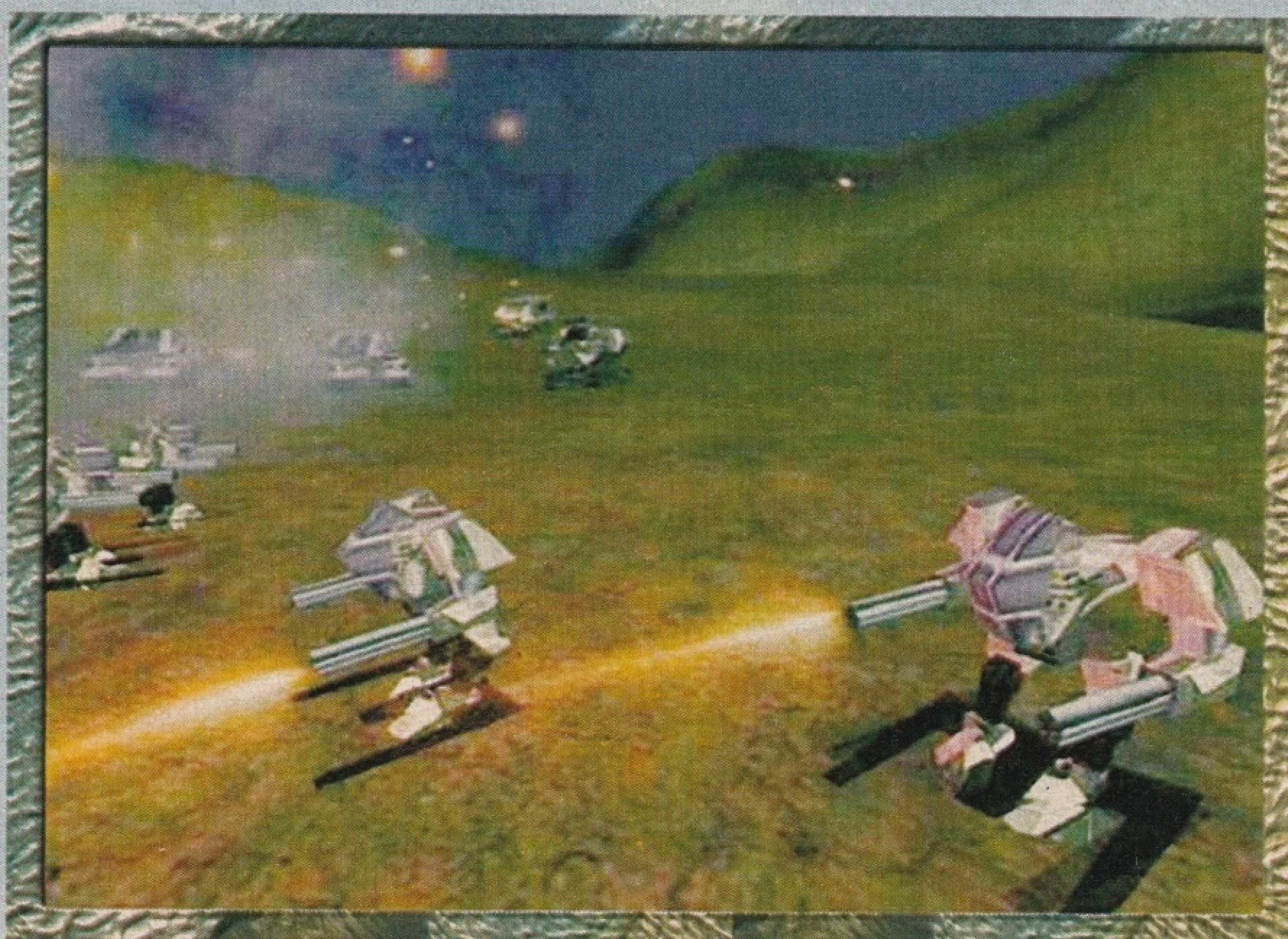


Dodatek do GC dalej olśniewa wspaniałą grafiką. Ach, i te efekty!





Warunki pogodowe mogą dać się we znaki nawet najsilniejszym żołnierzom. W końcu nikt nie lubi zacinającego śniegu



Do zestawu włączono także wielkie roboty. To taki mały smaczek, który dodaje uroku i tak już świetnej grze



W każdym szanującym się dodatku do gry nie może zabraknąć nowych misji...



...tym razem przygotowano ich 15 i zabawa może trwać dłużej i dłużej

dania nie należą do łatwych, a skoro w dalszym ciągu nie można zapisać gry w trakcie walki, to osiągnięcie zwycięstwa jest naprawdę trudne. Misje są wielostopniowe, tak więc najpierw masz tylko podstawowe cele – dojechać na miejsce, odebrać przesyłkę i powstrzymać wroga, a potem... sprawy się komplikują. Sarah i jej żołnierze co chwila wpadają w zasadzki zastawiane przez wojska korporacji Craven, która oferuje nagrodę za głowę zdrajczyni, oraz Zakonu walczącego w imię zasad. Poza tym jak zwykle jest niezwykle. W jednej misji musisz przeszukać pozostałości starej bazy księżycowej, bo brakuje ci pewnych części. Innym razem masz poszukać sprzymierzeńców. Kiedy indziej odbić porwanego kolegę. Na monotonię zadań nie można narzekać. Są tu misje, w których się ucieka, są zadania wymagające zakradania się na tyły wroga, operacje powietrzne, walki na mroźnych pustkowiach oraz spalonych słońcem pustyniach i zadymionych miastach.



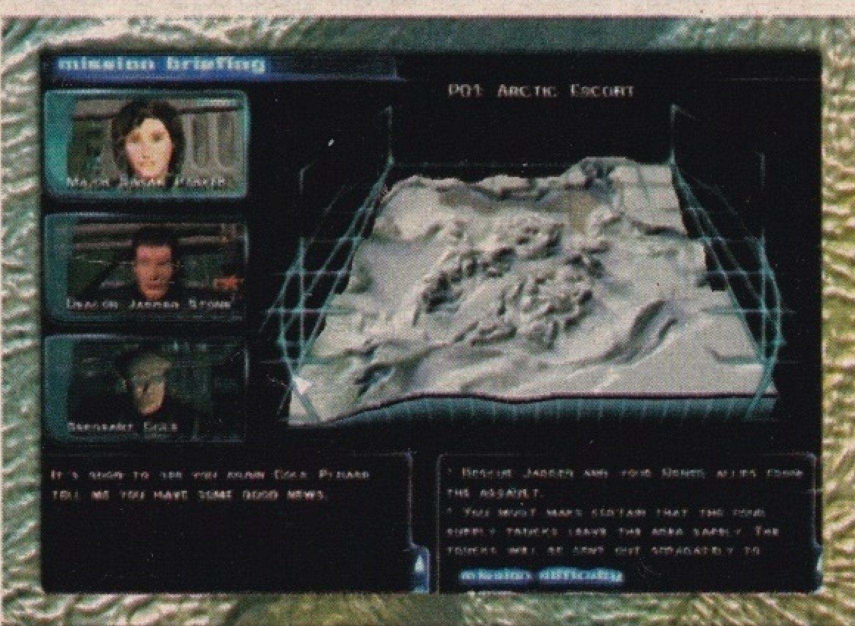
Walki to nie tylko starcia na ziemi. W końcu powietrza też trzeba chronić



Oprócz wprowadzenia do gry nowej organizacji najemników, autorzy programu nie zaniedbali już istniejących sił. **Zarówno Craven jak i Zakon zyskali po kilka nowych jednostek. Same wojska dostały jeszcze kilka specjalnych umiejętności i takie wyposażenie, jak lepszą amunicję, granaty, moździerze i tym podobne. Miłośników wielkich robotów ucieszy zapewne fakt, że do klasycznych czołgów i wozów bojowych dołączyło kilka mechów.** Nie wpływa to bardzo na całą zabawę, ale duży pojazd uzbrojony w działko łańcuchowe robi wrażenie. Oprócz tego w grze jest kilka nowych jednostek, jak chociażby stawiacz min.

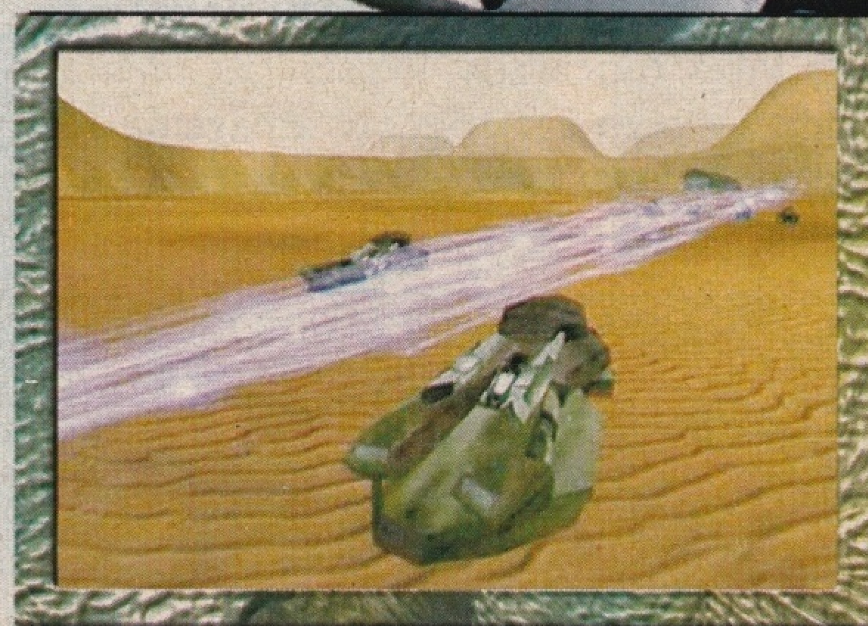
Nie zabrakło także nowych misji do gry wieloosobowej, tak więc i miłośnicy walki z żywym przeciwnikiem znajdą coś dla siebie.

Jeśli chodzi o grafikę i dźwięk, to nic się nie zmieniło. **Gra nadal wygląda wspaniale i zachwyca możliwościami programu. Na czubku tego tortu o nazwie DARK CONSPIRACY znajduje się jeszcze wisienka, czyli przerywniki filmowe między misjami. Są to piękne trójwymiarowe sekwencje pokazujące starcia na lądzie, powietrzu i w kosmosie. Miłośnicy sf i dobrej strategii powinni być zachwyceni!**



Sarah Parker znowu walczy przeciwko wszystkim. Ach, te kobiety...

Do walki tym razem stają trzy frakcje. Ciekawe kto wygra?



Znajdziesz się nawet na pustkowiu, gdzie palące słońce przypiecze żołnierzy



Stare i nowe oddziały oraz dodatkowa frakcja najemników mają jedno zadanie. Podejść wroga i wreszcie wygrać tę wojnę!



Strona producenta gry, na której znajdziesz trochę przydatnych (jakże inaczej) informacji na temat tego przeboju

PC | PSX | N64 | DC | A

GC: Dark Conspiracy

Prawdziwego RTS 3D Ciąg Dalszy

19 zł | Sierra / Play-It | 1 - 8 graczy

Min: Pentium 233, 32 MB RAM, 400 MB HDD
Zal: Pentium III, 64 MB RAM, Akcel. 3D

Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 5+

\+ Doskonała, trójwymiarowa grafika, zróżnicowane misje, świetny klimat gry

– Wysoki poziom trudności, brak możliwości zapisania stanu gry w trakcie misji

DARK CONSPIRACY to pierwszy dodatek do przełomowego RTS 3D. Nowe misje, nowe jednostki i nowe planety... Czego chcieć więcej? **6**

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz” Jurewicz

EUROPA UNIVERSALIS

Tym razem, zamiast kolejnego starcia Elfów i Goblinów, prawdziwe wyzwanie dla miłośników strategii – ostra walka o dominację w historycznej Europie



Taka duża mapa i tyle pięknych ziem do podbicia. Całe szczęście, że tym razem nie chodzi tutaj o wyrżnięcie wszystkich do nogi. Wreszcie jakaś odmiana

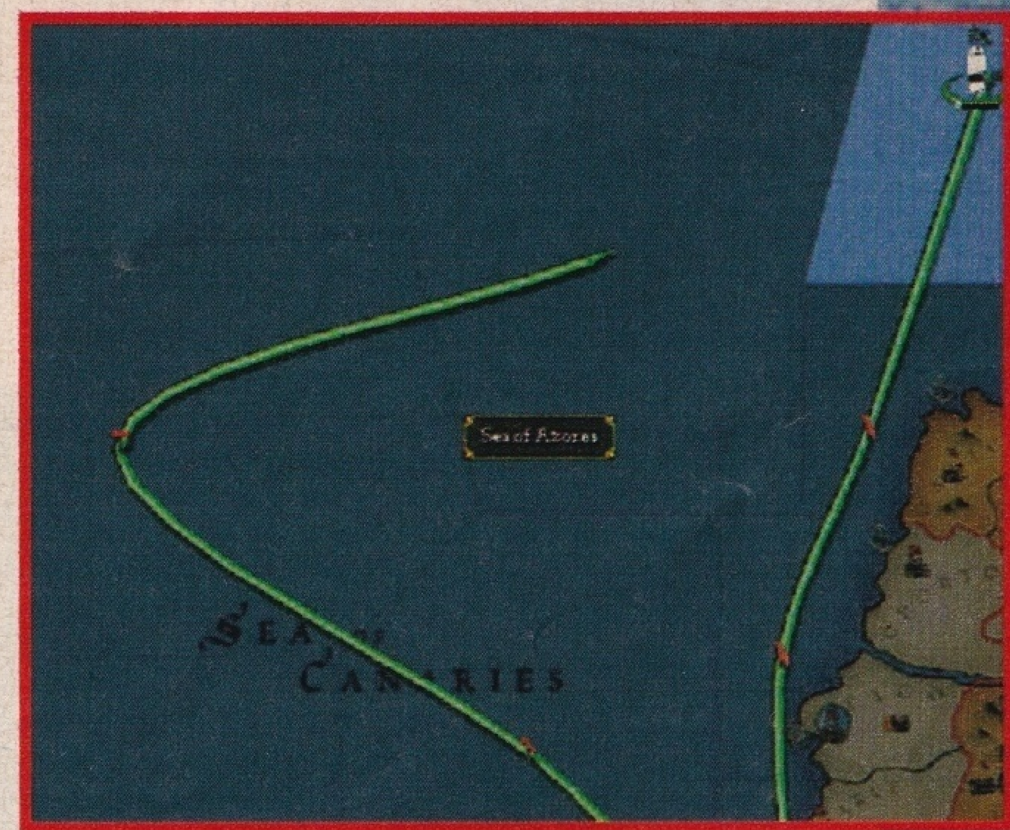
Pomysł na EUROPĘ UNIVERSALIS był iście karkołomny. Jej twórcy chcieli bowiem stworzyć grę rzetelnie przedstawiającą konflikty w Europie od XV do końca XIX wieku! **Uwzględniono tu przede wszystkim główne mocarstwa nowożytnego świata – Hiszpanię, Portugalię, Francję, Zjednoczone Królestwo i Rzeczypospolitą Obojga Narodów.** Ale nie można było pominąć i innych nacji, narodów, państw i księstw – jest Mołdawia, Brandenburgia, Turyngia, Lotaryngia, Wenecja i wiele innych. Nie da się ukryć, że EUROPA UNIVERSALIS jest dobrze osadzona w realiach historycznych. **Wprawdzie bez znajomości dziejów naszego kontynentu można nie tylko w nią zagrać i świetnie się bawić, niemniej jednak pewna wiedza historyczna naprawdę się przydaje. Trzeba przyznać, że twórcom EUROPY UNIVERSALIS udało się zachować zgodność z faktami.** Są tu, co prawda, pewne nieścisłości – czasem jakieś ziemie nie znajdują się tam, gdzie powinny lub jakieś wydarzenie ma miejsce wcześniej niż w rzeczywistości – ale to w końcu gra komputerowa, a nie multimedialna encyklopedia i program edukacyjny (choć gra uczy zasad, jakimi rządzi się polityka). Tak czy inaczej EUROPA to, pod względem merytorycznym, produkt na naprawdę wysokim poziomie. Uwzględnione są w nim postacie autentycznych władców, rzeczywiste zmagania o strefy wpływów i prawdziwe wynalazki.

Gra to zestaw kilku kampanii, np. Wiek Wielkich Odkryć, Wielka Wojna Północna, Wiek Oświecenia. W każdym z tych wielkich scenariuszy występuje po kilka mocarstw. Wystarczy wybrać jedno z nich i rozpocząć zmagania. Na czym polega zwycięstwo w EUROPA UNIVERSALIS? No, na pewno różni się od schematów znanych z innych gier. Tu nie chodzi o to, aby wybić Orków do nogi i spalić ich wsie. Aby zwyciężyć, nie musisz opanować całego świata! Tutaj każde państwo ma swoje własne cele, takie jak zdobycie danego terytorium, utwierdzenie swojej pozycji, dokonanie odkryć geograficznych i założenie kolonii. Ale to nie wszystko. EUROPA UNIVERSALIS nie ogranicza się do klasycznych dla gier komputerowych wojen i podbojów. Bardzo ważne są tu koligacje z innymi rodami królewskimi, zawieranie małżeństw dynastycznych, sojuszów i paktów. Czasem trzeba porozumieć się z innym państwem, czasem zdobyć nowe lenno. Możliwości i samych zadań jest bardzo wiele, a za każdą wypełnioną misję otrzymujesz punkty zwycięstwa. Kiedy dana kampania się zakończy (a każda kończy się wraz z upłynięciem pewnej daty) – podlicza się punkty. Okazuje się wtedy, które państwo zdobyło najwięcej ziem, najbardziej rozwinęło się gospodarczo czy kulturowo. **Mogłoby się wydawać, że taki typ rozgrywki jest śmiertelnie nudny – jakieś misje i na koniec podliczanie punktów. Nic bardziej mylnego.** Gra wciąga i podczas kampanii nie myślisz o podsumowaniu swoich wszystkich zadań, tylko o tym, jak przetrwać, nie stracić okupionych krwią ziem oraz jak rozwinąć swoje wojsko i flotę, gdy w skarbcu królestwa ciągle brakuje gotówki.

EUROPA UNIVERSALIS jest grą szalenie rozbudowaną i trudną. Kiedy obejmujesz kontrolę nad danym państwem, musisz bowiem bacznie obserwować jego całe terytorium. W grze znajdziesz opis wszystkich mocarstw wraz ze wskaźnikami, które przedstawiają ich stabilność, siłę armii, floty, kupców i infrastruktury. Ty decydujesz, ile pieniędzy ze skarbca i podatków przeznaczyć na rozbudowę wojska, ile na wsparcie handlu, a ile na kulturę itd. Oczywiście jeśli koncentrujesz się na jednym resorcie, pozostałe cierpią na niedofinansowanie. Poza tym tutaj nic nie stoi w miejscu. Lata lecą – zmieniają się władcy poszczególnych państw, jedne wojny się kończą, inne wybuchają. W zależności od tego, jak gospodarujesz swoją domeną, możesz spodziewać się innych efektów. Jeśli większość wpływów finansowych przeznaczysz na rozbudowę sił lądowych, wcześniej niż inne państwa zdobędziesz artylerię i broń palną. Jeżeli postawisz na flotę, będziesz miał potężne armady galeonów. Możesz też rozwijać handel albo administrację swojego mocarstwa – wszystko wedle twej woli, Najjaśniejszy Panie! Kluczem do zwycięstwa w EUROPIE UNIVERSALIS jest dyplomacja. Gra to strategia dyplomatyczna, a zadania związane z zawieraniem układów i przymierzy są często o wiele trudniejsze niż bitwy.



W czasie zabawy musisz się bardzo postarać, żeby zająć dobre miejsce po podliczeniu punktów. Przecież nie chcesz zasłużyć na miano Króla Ćwieczka



Musisz wybrać, na co postawić, może siły morskie a może lądowe?



Zobacz, drogi sąsiedzie, jakie małe mamy ziemie. A może by tak połączyć się w jedno? To znaczy...

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CODA możecie wygrać grę EUROPA UNIVERSALIS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 01 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywał ostatni król Polski?



... wcielimy twoje ziemie do moich? A w zamian dostaniesz bursztyny i moją córkę za żonkę

Tu nie wystarczy zebrać kupę tęgich chłopów i odebrać ziemię sąsiadowi. Aby zyskać sprzymierzeńca, a z czasem wasala, należy go umiejętnie podejść. Posłać jakieś prezenty, zaoferować pożyczkę. Rozwinąć własne państwo tak, aby „sprawiało korzystne wrażenie", a potem zaoferować małżeństwo dynastyczne. Kiedy sąsiad się zgodzi, można przejść do rzeczy – przymierza i sojuszu wojskowego. Po kilku latach takiego sojuszu można uczynić mniejsze państwo swoim lennem, a po wielu latach przyjaźni i współpracy – wchłonąć... A jeśli nie udaje się realizacja tych wszystkich zamierzeń? Wojna!

Walka w EUROPIE UNIVERSALIS jest na pozór łatwa. W danym województwie zaciągasz ludzi – pieszych, konnych i artylerię (jeśli masz takową). Następnie niewielkie oddziały łączysz w punkcie zbornym. Kiedy już masz połączone swoje niepokonane hufce, możesz je wysłać na tereny wroga. Po wypowiedzeniu wojny oczywiście. Same starcia to porównanie sił i morale walczących stron. Wiadomo, że na polu lepiej sprawuje się dobrze zorganizowana konnica, zaś przy szturmowaniu twierdz potrzeba dużo piechoty. Kiedy chcesz zdobyć jakieś miasto, możesz ostrzelać je z armat, prowadzić morderczе szturmy albo otoczyć gród i brać mieszkańców głodem. Jedna rzecz w grze nie do końca jest jasna: dlaczego zdyscyplinowana i wypoczęta armia ucieka przed dziesięciokrotnie mniej liczebnym przeciwnikiem? Niestety, takie sytuacje zdarzają się tu dość często. **Ogólnie można powiedzieć, że wojny w EUROPIE UNIVERSALIS, jak to wojny, nie należą do przyjemności. Kiedy mobilizujesz wielką armię, musisz ją utrzymać (zapłacić żołd). Pieniądze znikają w zastraszającym tempie, trzeba więc ogłosić podatki wojenne.** To z kolei nie podoba się chłopom i innym niespokojnym duchom – rozpoczynają się więc bunty. Teraz musisz przywrócić stabilność swemu państwu, aby więcej poddanych nie chwytało za widły i siekiery, a na buntowników wysłać wojsko, za które trzeba oczywiście zapłacić. Jak widać, w grze, jak w życiu, nic nie jest łatwe.

EUROPA UNIVERSALIS to niewątpliwie gra na wysokim poziomie. Co prawda jest skomplikowana i wymaga cierpliwości, ale jeśli znajdziesz dla niej trochę czasu, nie będziesz zawiedziony.



Gdy zawiodą wszystkie pokojowe starania, zawsze możesz dać komuś łupnia. Ta stara i popularna strategia



Dobry władca musi mieć oczy dookoła głowy i tęgi rozum... Tyle tu danych



Możesz pooglądać tutaj trochę obrazków i poczytać o tym, jak wspaniała to gra. Nic oryginalnego...



Już kilkaset lat temu wiedziano, że dyplomacja może zastąpić krwawe wojny. Tylko, że czasami zdarzało się uśmiercić także dyplomatów. No cóż, wypadek przy pracy



PC | PSX | N64 | DC | A

Europa Universalis
Historyczna Strategia

99 zł | Paradox / CODA | 1-8 graczy

Min: Pentium 200, 64 MB RAM
Zal: Pentium II 300, 128 MB RAM

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 5

+ Mnóstwo opcji i wiele możliwości prowadzenia rozgrywki, szczegółowość

– Wysoki stopień trudności oraz skomplikowania gry może odstraszyć część graczy

Jeśli uważasz się za znawcę i miłośnika gier strategicznych, musisz zagrać w Europa Universalis. Satysfakcja gwarantowana!

5

BATTLE OF BRITAIN

Kiedy ważyły się losy II wojny światowej, a na polach walki ginęli dzielni żołnierze, również w powietrzu trwały zacięte zmagania. Największą legendą stała się Bitwa o Anglię

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę BATTLE OF BRITAIN! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 01 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywał słynny polski dywizjon, walczący w Bitwie o Anglię?


Prawie trzy tysiące maszyn po twoim dowództwem to całkiem dobry wynik. Każdy powinien być zadowolony


Planowanie akcji, kupowanie puszek i dbanie o odrdzewianie maszyn jest emocjonujące, ale możesz też zasiąść za sterami wielu maszyn

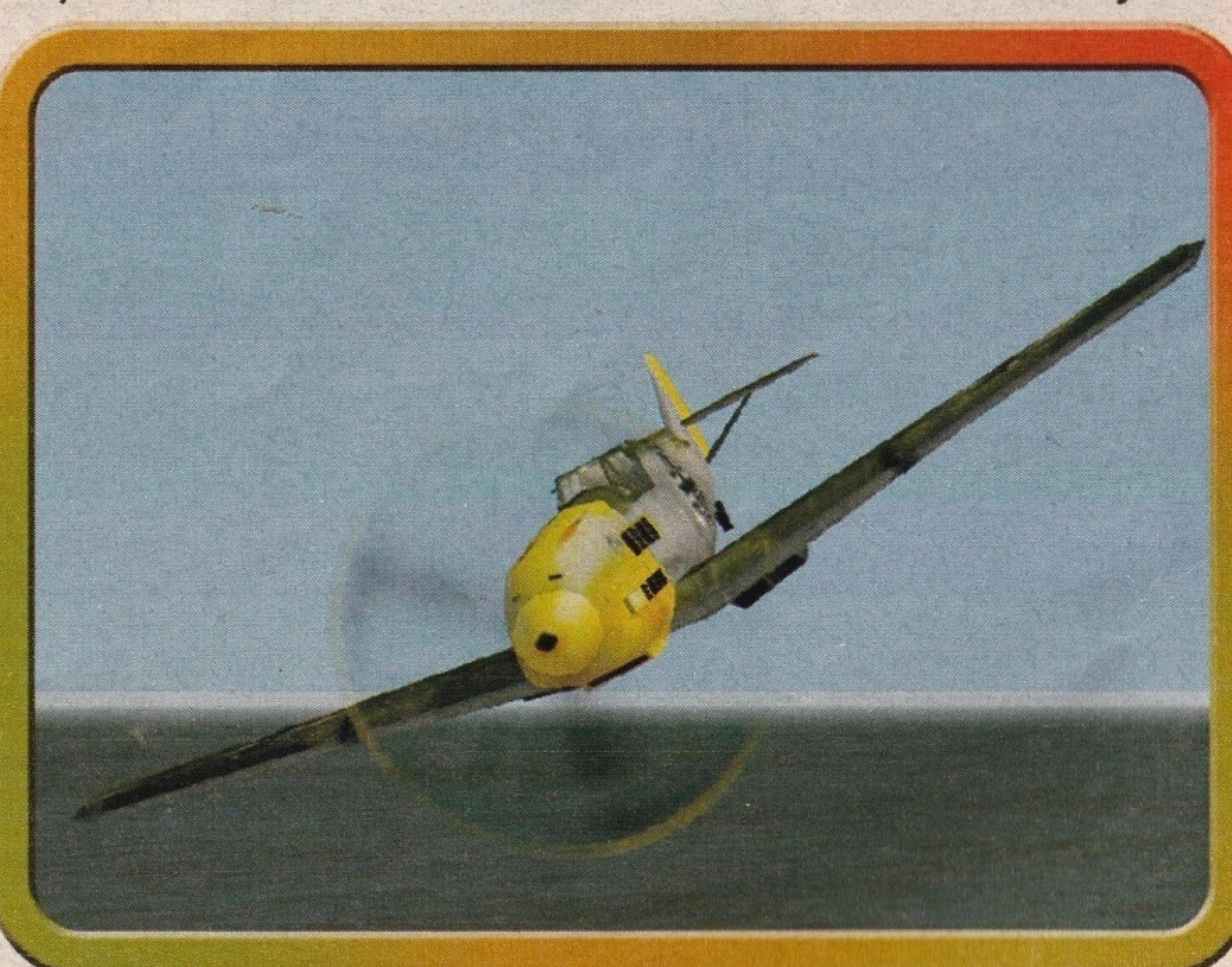
Druga wojna światowa to jeden z ulubionych tematów producentów gier komputerowych. Jednym z takich „dyżurnych" wydarzeń jest z pewnością Bitwa o Anglię. Doczekała się ona już wielu „ekranizacji" w postaci symulacji i gier strategicznych. Najnowszą z nich jest BATTLE OF BRITAIN firmy Rowan Software, znanej m.in. ze znakomitego symulatora MIG ALLEY.

Nowa gra, w odróżnieniu od poprzednich, jest połączeniem strategii i symulatora lotu. Rozpoczynając zabawę z BoB możesz wcielić się zarówno w prostego pilota, jak i głównodowodzącego siłami powietrznymi obu stron konfliktu. Do wyboru masz służbę w Królewskich Siłach Powietrznych (RAF) oraz w niemieckiej Luftwaffe. Autorzy gry przygotowali dla ciebie trzy sposoby rozgrywki. Pierwszy, nazwany Quick Shots, jest zestawem pojedynczych misji bojowych podzielonych na kilka grup. Znajdziesz tu zadania treningowe, ataki na cele naziemne, przechwytywanie wypraw bombowych oraz powietrzne pojedynki. Drugim sposobem na wzięcie udziału w tej wielkiej powietrznej batalii jest rozegranie kampanii. Tak naprawdę to właśnie dla niej warto skusić się na BATTLE OF BRITAIN.

Rozpoczynając przygodę wcielasz się w głównodowodzącego Luftwaffe lub RAF. Jeśli grasz po stronie niemieckiej, twoim zadaniem jest zniszczenie brytyjskiego lotnictwa w celu umożliwienia przeprowadzenia operacji „Lew Morski", czyli inwazji na Wyspy. Abyś mógł je wykonać, oddano do twojej dyspozycji bombowce, myśliwce oraz samoloty rozpoznawcze – łącznie prawie trzy tysiące maszyn. Od ciebie zależeć będzie, jakie cele zostaną zaatakowane każdego dnia. Oprócz planowania nalotów będziesz musiał zarządzać całą swoją powietrzną flotą, pamiętać o zaopatrzeniu, remontach i uzupełnieniach stanów maszyn i załóg. Jeśli zaś będziesz grał po stronie brytyjskiej, musisz bronić Zjednoczonego Królestwa. W tym też celu oddano pod twoją komendę dywizjony myśliwskie, stacje radiolokacyjne oraz baterie artylerii przeciwlotniczej.

Kampania jest w pełni dynamiczna. Oznacza to, że każda misja może wpłynąć na końcowy wynik batalii. W związku z tym, że Bitwa o Anglię toczyła się w zasadzie tylko w powietrzu, autorzy gry skoncentrowali się wyłącznie na działaniach lotnictwa. **Zaowocowało to powstaniem najlepszej dynamicznej kampanii, jaką widzieliśmy w takich produkcjach. Kiedy w czasie rozgrywki dochodzi do walk powietrznych, nie musisz oglądać ich biernie na mapie.** BATTLE OF BRITAIN daje ci możliwość wzięcia w nich udziału. W każdej chwili możesz znaleźć się za sterami Spitfire'a, Hurricane'a, Bf-109, 110, a nawet Junkersa Ju-87 Stuka. Trzeba w tym miejscu zaznaczyć, że powietrzne bitwy są tu wręcz gigantyczne. Często w podniebnym starciu bierze udział ponad sto samolotów. Dzięki temu gra w sposób nieprawdopodobny oddaje klimat tamtych walk. Oprócz pilotowania myśliwców możesz również odbywać loty bojowe na stanowisku strzelca pokładowego. Do wyboru masz trzy najpopularniejsze typy niemieckich średnich bombowców: Ju-88,


Operacja Lew Morski to bynajmniej nie akcja ekologów w celu uratowania ginącej populacji fok, ale poważna inwazja


W grze wcielisz się nie tylko w dzielnych angielskich chłopców, ale także będziesz mógł wybrać stronę niemieckiej potęgi

Do-17, oraz He-111. Trzecią możliwością jest gra zespołowa, za pośrednictwem modemu, „kabelka" i protokołów IPX lub TCP/IP.

Już po kilku godzinach rozgrywki widać, że wysiłek programistów nie poszedł na marne. Realizm symulacji jest na najwyższym poziomie, a modele lotu poszczególnych samolotów prezentują się bez zarzutu. Jeśli dodać do tego w pełni działający trójwymiarowy kokpit, całość zasługuje na najwyższą ocenę. Nie zapomniano nawet o takich szczegółach jak ręczne ustawianie skoku śmigła! Aby jednak nie wystraszyć początkujących symulantów, realizm można sobie płynnie regulować, tak więc każdy powinien dobrze się bawić. Oprócz modelu lotu odwzorowano również większość efektów fizycznych. Doskonale oddano też odczucie prędkości. Szczególnie widać to w czasie lotów na małej wysokości. Nie zapomniano również uwzględnić uszkodzeń samolotów. Wylądowanie postrzelanym Bf-109 to naprawdę poważne wyzwanie. Sztuczna inteligencja w BoB to również robota pierwsza klasa. W czasie walki nie spodziewaj się „strzelania do kaczek". „Krzemowi piloci" mają bardzo bogatą bibliotekę manewrów i często potrafią z niej korzystać.

Grafika BoB powinna obronić się zamieszczonymi w tym artykule ilustracjami. Rzeczywiście tak to dobrze wygląda. Gra opiera się na poprawionym mechanizmie poprzedniego hitu Rowana – gry MIG ALLEY. Chociaż, podobnie jak w tamtej grze, samoloty nie są tak fotorealistyczne jak np. w CFS2, to i tak robią doskonałe wrażenie. Poza tym dla miłośników lotnictwa II wojny światowej przygotowano miłą niespodziankę. W BoB każdy samolot ma własne znaki identyfikacyjne (najlepiej widać to na przykładzie samolotów RAF-u). Jeżeli więc w czasie jakiegoś lotu zobaczysz Hurricane'a z literami RF na kadłubie, to możesz być pewien, że walczysz u boku sławnego polskiego Dywizjonu 303. Dźwięki, chociaż nie oszałamiają nowatorstwem, również zasługują na dobre noty. Odgłosy samolotów, wystrzałów i rozmów w eterze są na dobrym poziomie. Za te wszystkie przyjemności trzeba jednak „zapłacić" wysokimi wymaganiami sprzętowymi. Chociaż gra potrafi się automatycznie „dopasowywać" do komputera właściciela, to lepiej, aby to była silna maszyna.

Na koniec niestety jeszcze jedno małe rozczarowanie. Jeżeli ktoś chciałby wykorzystać BoB jako program edukacyjny, dowie się, niestety, że Bitwę o Anglię wygrali sami Brytyjczycy. W całej grze, a także obszernej instrukcji, nie ma ani jednej wzmianki o tym, że w szeregach RAF-u walczyło bardzo wielu obcokrajowców (w tym Polaków). Być może na Wyspach już się o tym po prostu nie pamięta.

BATTLE OF BRITAIN na pewno jest grą bardzo ciekawą i godną polecenia. Doskonała dynamiczna kampania i połączenie strategii z symulacją powinno ucieszyć każdego fana lotnictwa II wojny światowej. Bitwa o Anglię skradnie długie godziny twojego życia.



Lecą, lecą! Wszystko ładnie wygląda, ale musisz pamiętać o tym, że wróg tylko czeka na twój błąd...



Chociaż słońce utrudnia widoczność, to na pewno rozpoznasz ten samolot po charakterystycznym oznakowaniu



Coś dla miłośników gry i powietrznych walk. Trochę wiadomości z takiej witryny nikomu jeszcze nie zaszkodziło...



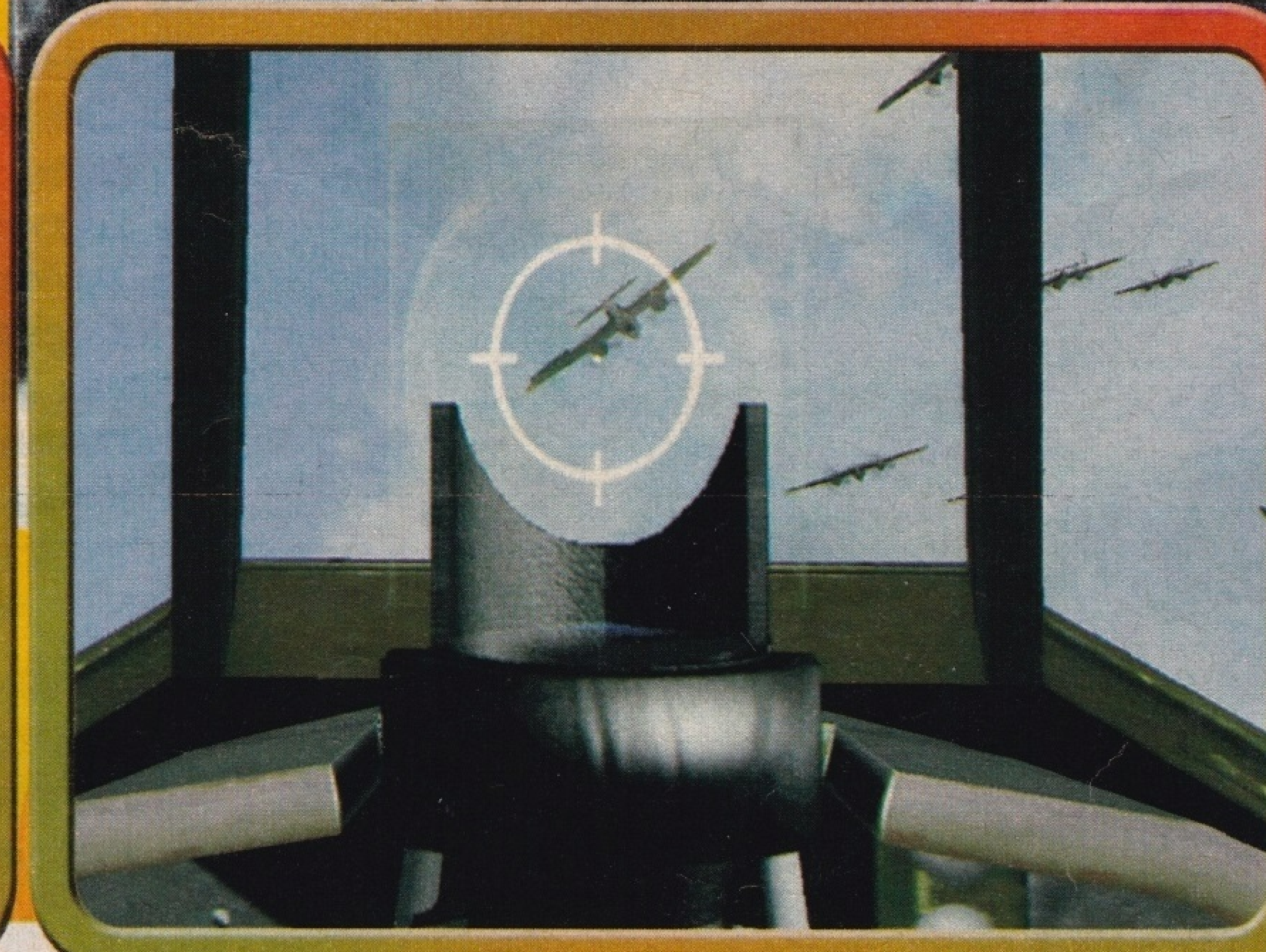
W grze możesz zostać zarówno głównodowodzącym VIP–em, jak i zwykłym pilotem



Komputerowi przeciwnicy nie mają żadnych skrupułów przed psuciem ci zabawy i niszczeniem twojej kariery



Szanowni polscy lotnicy, walczący w II wojnie światowej! Właśnie dowiedzieliśmy się, że Bitwę o Anglię wygrali sami Anglicy...



Halo, halo! Tutaj John! Zgrzyt, zgrzyt... Ups, komputer trochę zwolnił i nie nadąża za akcją...

PC | PSX | N64 | DC | A

Battle of Britain

Symulator Lotu Nad Wyspami

109 zł | Rowan Software / Empire Interactive | 1-8 graczy

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, 400 MB HD
Zal: Pentium II 400, 64 MB RAM, 550 MB HD

Grafika 5- | Dźwięk 4+ | Frajda 4

+ Doskonała grafika, świetne odwzorowanie modelu lotu

− Duże wymagania sprzętowe, brak informacji o udziale polskich lotników w tej bitwie

Bitwa o Anglię to temat, który od lat elektryzuje nie tylko graczy. Ktoż by nie chciał zostać bohaterem podniebnych starć? **5**

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora

WERSJA POLSKA

Ogniem i Mieczem

No, to mamy jak na Zachodzie: najpierw powieść, potem film i w końcu gra! Jednak o ile film miał chyba tylu zwolenników, co przeciwników, to gra fanów raczej nie znajdzie

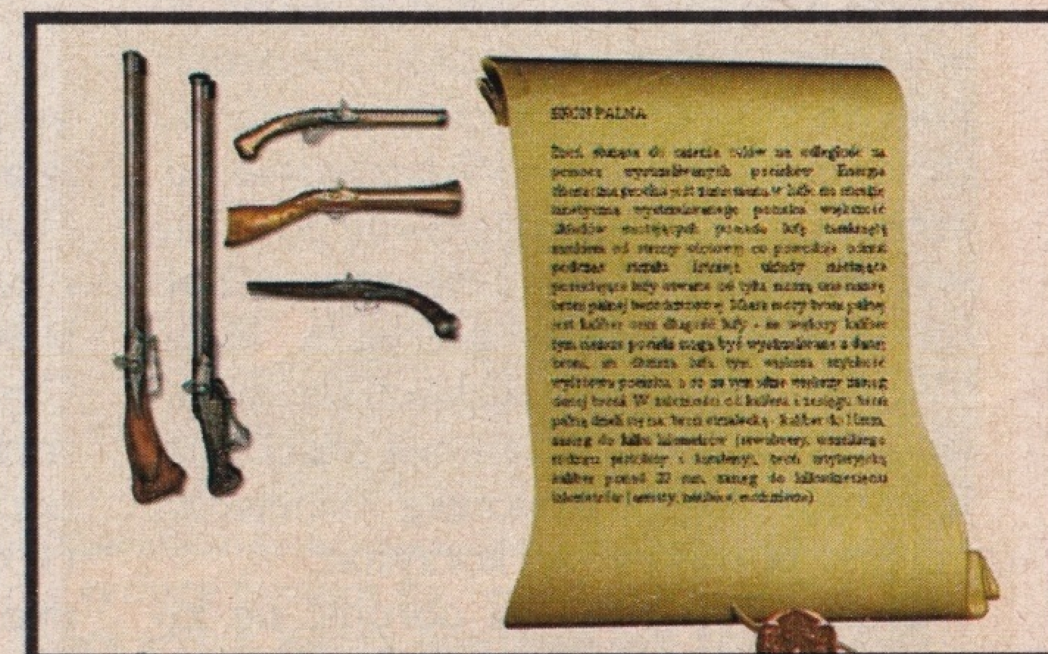
OGNIEM I MIECZEM albo OGNIEM I MIECZEM GENERAL (bo gra bardzo przypomina słynny tytuł z PANZER w nazwie) na początku zaskakuje, a następnie rozczarowuje. Choć na pierwszy rzut oka wszystko wygląda pięknie, to już po chwili widać niedociągnięcia.

OGNIEM I MIECZEM to strategia turowa. Wiadomo że dotyczy wydarzeń na poły historycznych, ubarwianych pięknym językiem Sienkiewicza. Jest to jednak bardziej adaptacja filmu Jerzego Hoffmana niż powieści Henryka Sienkiewicza. Można w niej wybrać kampanię, pojedynczy scenariusz albo spróbować walki wieloosobowej. Kampania to ciąg bitew i potyczek pokazanych jedynie od strony polskiej (Kozakami można grać w trybie wieloosobowym). **Gra ma klasyczne zasady gier turowych – ruch, atak, następna tura. Jednak tak naprawdę nie ma wiele wspólnego z taktyką czy strategią.** Główna droga do zwycięstwa jest prosta – kto ma więcej chłopa, ten jest górą. O tym, że wydarzenia rozgrywają się w XVII stuleciu, można dowiedzieć się przede wszystkim z opisów czytanych bez przekonania przez lektora. **Jedyna różnica między husarią a piechotą zaporoską jest taka, że ta ostatnia ma mniejszą szybkość. Nie ma mowy o szarży, rozkładaniu taborów, ustawianiu piechoty z muszkietami w szeregi czy obronie szańców. Gra w niczym nie oddaje specyfiki walki wojsk Rzeczypospolitej i Kozaków.**

Niestety, to dopiero początek listy mankamentów w OGNIEM I MIECZEM. Cały problem z grą zaczyna się już od instalacji. Na wielu komputerach (z Media Player 7) po prostu nie wystartuje. Otóż są w niej umieszczone fragmenty filmu, do których odtworzenia potrzebny jest patch z oficjalnej strony gry. No i te wymagania: przy 64 MB RAM OGNIEM I MIECZEM należy uruchamiać w rozdzielczości 640 na 480 z wyłączoną muzyką i bez opcji „wygładzanie krawędzi, efekty specjalne i atmosferyczne". A przecież OGNIEM I MIECZEM nie zawiera filmów robionych za pomocą grafiki 3D, trójwymiarowego środowiska ani specjalnych efektów. A tutja kilka małych ludzików przemieszcza się po planszy. Kolejny problem to struktura gry. Po twoim ruchu akcję wykonują Kozacy. Jednak komputer nie przemieszcza swoich jednostek jedna po drugiej, tylko wszystkie naraz. **Pomysł niby dobry, ale wykonanie tragiczne. Kiedy wojsk na mapie jest dużo, komputer krztusi się i dyszy.** Swoją drogą już przesuwanie sporej mapy stanowi dla niego pewien problem. Kolejna drażliwa sprawa to przedzielające akcję filmy. Na ekranie nagle pojawia się jakaś scena i ciach, po czterech sekundach urywa się tak, jakby wystąpił jakiś „krytyczny wyjątek".

Nie można jednak przedstawiać tej gry tylko w niekorzystnym świetle. Na uwagę zasługuje leksykon, w którym opisano postacie, broń, jednostki wojskowe i tło historyczne przedstawionych wydarzeń. Jednostki, które przetrwają starcie, zyskują doświadczenie i zwiększa im się morale.

Cóż, na dobre polskie gry wojenne trzeba będzie jeszcze (niestety) poczekać.



Leksykon to najbardziej udana część całej gry. Najłatwiej też chyba było go zrobić...



Te małe pionki to nie figurki do szachów, ale wojacy w poważnych starciach. Ach...



Była to ciężka zima dla wojsk Rzeczypospolitej i... graczy



Jest tutaj (podobno) patch umożliwiający grę... Podobno, bo nam strona nie dała się wczytać mimo wielu prób!



Jeeest! Gra zainstalowana (tylko po dwóch dniach prób). Teraz czeka cię tylko mordęga rozgrywki i krztuszenie się sprzętu



PC | PSX | N64 | DC | PL

Ogniem i Mieczem
„Oskarowa" Strategia?

99 zł | Zodiak / IM Group | 1-2 graczy

Min: Celeron 233, 64 MB RAM, 550 MB HD
Zal: Pentium III 500, 128 MB RAM, 700 MB HD

Grafika 2 | Dźwięk 3 | Frajda 1

\+ Dość ładnie wykonany leksykon, ciekawe niektóre rozwiązania

– Gra wygląda na niedokończoną, ogromne wymagania systemowe w stosunku do miernej jakości

Ogniem i Mieczem, czyli Kozacy atakują! Obrona Rzeczypospolitej jest tym trudniejsza, że nawet dobry komputer ma z nią kłopoty 2

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz; Zdjęcia: archiwum wydawnictwa H.Bauer

PUZZLE station

WERSJA POLSKA

Kolejne klony znanych logicznych przebojów niezbyt często podbijają serca i umysły graczy

Po sukcesie, jaki odniósł TETRIS, pojawiło się wiele podobnych gier, które były mniej lub bardziej udanymi jego kopiami. PUZZLE STATION, kolejna taka mutacja, w dodatku jedna z prostszych, nudzi się bardzo szybko. Jedyną jej zaletą jest wprowadzenie dwóch trybów gry. W każdym z nich musisz usunąć z planszy kolorowe klocki. Znikają one wtedy, kiedy ułożysz przy sobie conajmniej 4 elementy takiego samego koloru, tak żeby przylegały do siebie bokami. W pierwszym trybie, Puzzle, musisz usunąć z planszy w określonej liczbie ruchów wszystkie kolorowe klocki. Niektóre zagadki są nawet dość ciekawe, większość rozwiązań daje się jednak odkryć po kilku sekundach namysłu, a po pewnym czasie staje się to po prostu nudne.

Znacznie więcej rozrywki dostarcza tryb Arcade. Tutaj musisz jak najszybciej (w określonym czasie) usunąć określoną liczbę klocków. Nie tylko masz podjąć decyzję, gdzie i które klocki zrzucić, ale w dodatku powinieneś się śpieszyć, bo zegar cały czas tyka.

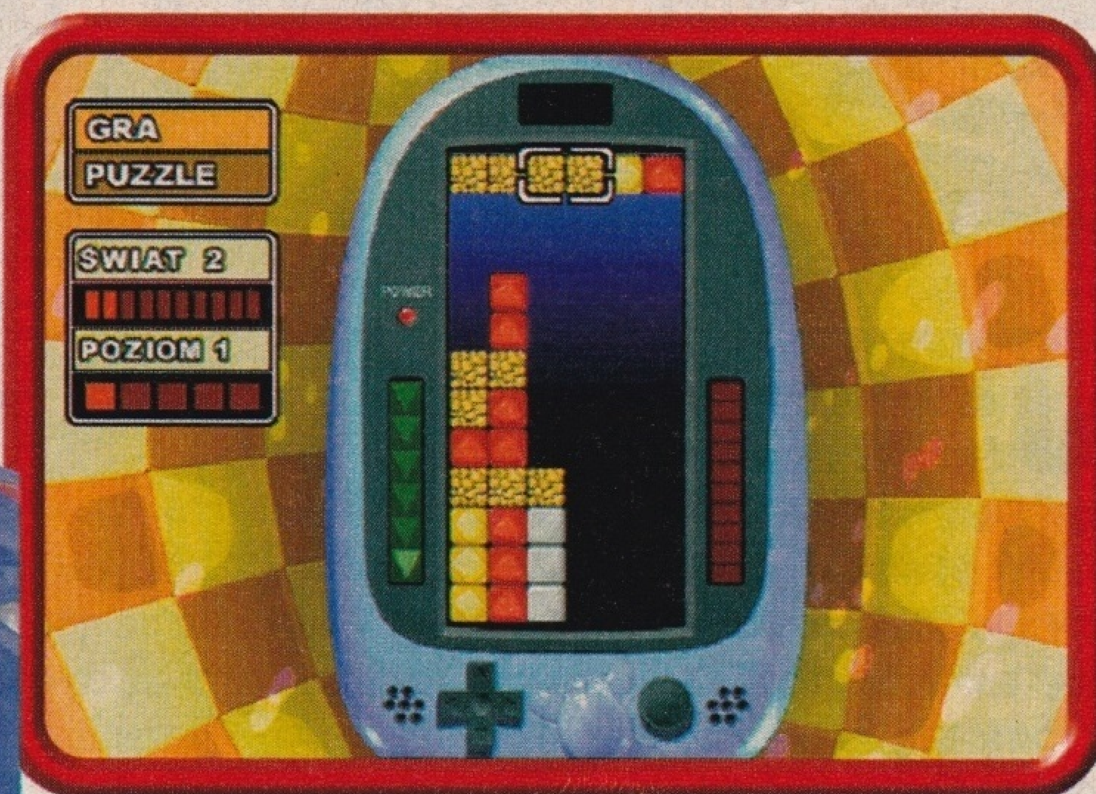
W obu przypadkach zabawa toczy się w 10 światach, ale niestety różnią się one praktycznie tylko numerkami! Nie wprowadzono w nich żadnych oryginalnych rozwiązań, a pod względem graficznym modyfikacje są kosmetyczne – zmienia się jedynie kolor klocków tworzących tło. W trakcie zabawy można co prawda odblokować ukryte kolory konsoli, ale w najmniejszym stopniu nie ratuje to sytuacji. Muzyczka towarzysząca zabawie także nie ulega znaczącym zmianom podczas gry, a w dodatku po dłuższym słuchaniu staje się trudna do zniesienia.

Takie wykonanie sprawia, że szybko odechciewa się zabawy, mimo że niektóre poziomy są całkiem ciekawie zaprojektowane. Szkoda, bo potrzeba odrobina wyobraźni, żeby zmienić PUZZLE STATION w przyjemną grę logiczną, która zapewniłaby wiele godzin zabawy.



Niecałe dwie minuty na zniszczenie 80 klocków – lepiej się pospiesz!





Wyczyszczenie wszystkich klocków jednym ruchem – tylko na pierwszy rzut oka jest to trudne zadanie

PC	PSX	N64	DC	PL

Puzzle Station
Logiczne Klocki

39 zł	Ninai Games / Topware	1 gracz

Min: Pentium 90, 16 MB RAM, 15 MB HD
Zal: Pentium 90, 16 MB RAM, 15 MB HD

Grafika 2 | Dźwięk 2 | Frajda 3-

\+ Niektóre zagadki są naprawdę ciekawe, wzorowanie się na sławnym TETRISIE

– Monotonna szata graficzna, denerwująca oprawa muzyczna, zbyt proste zagadki

Do przejścia 10 różnych światów, w sumie 100 poziomów – brzmiało naprawdę ciekawie, ale rzeczywistość okazała się całkiem inna **2**

Teksty: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

OUTFORCE

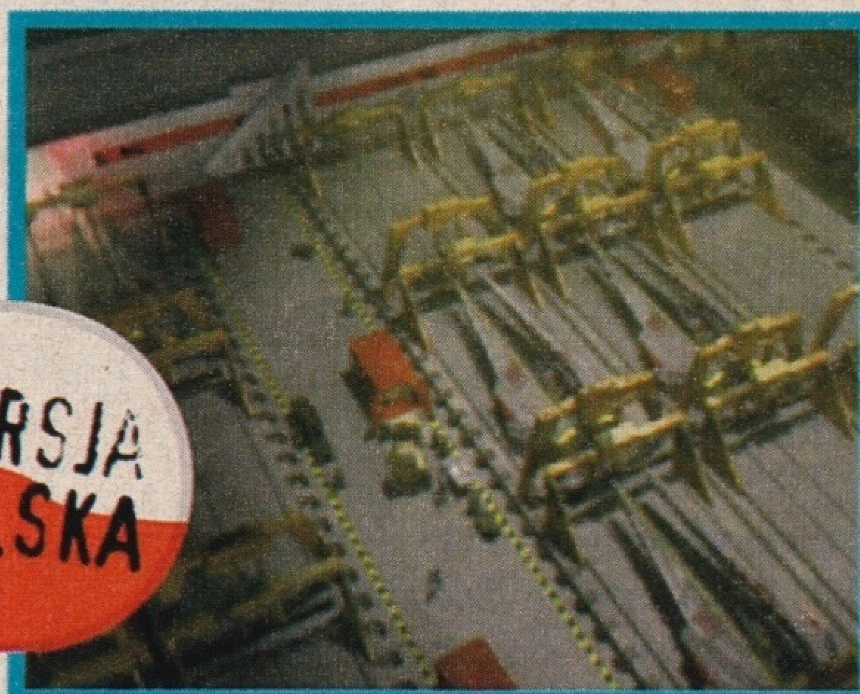
WERSJA POLSKA

Kolejny kosmiczny RTS. Nie jest to rewolucja, ale powrót do klasyki. Z tą tylko różnicą, że tym razem do walki stają ludzie i Obcy

OUTFORCE to w zamierzeniu dość ciekawa gra. Ludzie, którzy w XXV wieku opuścili zniszczoną Ziemię, przekonali się, że wszechświat nie jest bezpieczny, a oni nie są jedynymi istotami w Kosmosie. Gra przedstawia więc zmagania Ziemian z dwiema rasami: Crion i Gobin. **Jest to klasyczny RTS ze wszystkimi elementami charakterystycznymi dla gatunku, wprowadzonymi swego czasu przez WARCRAFT.** Aby wygrać z Obcymi, należy postawić bazę, zaopatrzyć ją w energię i wybudować jednostki, które będą zbierać surowce. Dzięki nim można rozbudować bazę i stworzyć kosmiczną flotę, która zniszczy przeciwników. Co ciekawe, akcja gry, choć rozgrywa się w Kosmosie, nie jest pokazana w pełnym trójwymiarze. Kosmos jest prawie płaski. Na teren można spojrzeć z góry albo nieco z boku. Dzięki temu w taktyce kosmicznej liczą się metalowe płoty, którymi otacza się własne zaplecze. Poza tym gra to klasyka i przed przeciętną pozycją broni się dużą liczbą jednostek i rozwiązań technicznych. Na uwagę zasługuje też grafika – opuszczone stacje, uwijające się między asteroidami myśliwce i wielkie krążowniki robią przyjemne wrażenie. Nie bez znaczenia jest również prostota obsługi – tu nie trzeba zapamiętać kilkudziesięciu skrótów klawiszowych, aby rozkazać jednostce atak na wroga.



Brrr... Ale jestem paskudny. Kto mnie teraz pokocha?



Gdzieś tutaj mogą czaić się Obcy. Trzeba ich teraz sprytnie podejść



Krajobrazy, polskie teksty i trochę strategicznych manewrów – wszystko za 99 zł

OUTFORCE umożliwia miłe spędzenie czasu, ale z pewnością nie zadowoli tych, którzy mają duże wymagania. Gra została przyjemnie spolszczona, choć nie obyło się bez wpadek. **Lektorzy wygłaszają swoje kwestie jak im się chce: jedni się starają, a inni nawet w ogniu walki mówią tak beznamiętnym głosem jak prezenterka pogody.** Niestety, w OUTFORCE PL holowniki nazywają się Towship, panele słoneczne – Solar Panels, metalowe bariery – Metal Fance itd. Autorom spolszczenia nie chciało się tłumaczyć wszystkiego, pewnie uznali, że gracze i tak sobie poradzą. To nieładnie, biorąc pod uwagę, że gra ma „Dobrą cenę": tylko 99 złotych. Cena z pewnością jest dobra, ale raczej dla sprzedającego.



Krajobraz taki niebieściutki i jakiś płaściutki. A to się narobiło...

PC	PSX	N64	DC	PL

Outforce
Kosmiczne Zmagania Strategiczne

99 zł	PAN Interact. / CODA	1-8 graczy

Min: Pentium 266, 32 MB RAM
Zal: Pentium II, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 4

\+ Duża liczba jednostek, ładna, zrobiona z rozmachem grafika, łatwa obsługa

– Niezbyt dokładne tłumaczenia, mało oryginalnych i ciekawych rozwiązań

OUTFORCE to jeszcze jeden przykład RTS, w którym nie ma nic oryginalnego, ale gra się w niego całkiem miło **4**

Teksty: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz



Każda konsola ma swoją legendę. Raz jest to opowieść o Linku i Zeldzie, innym razem o Squalu. Każda firma chce stworzyć własną historię. SONY zajęło się legendą o Dragoonach

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy SONY możecie wygrać gry na PSX i atrakcyjne gadżety! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i podanymi przynajmniej trzema imionami bohaterów z LoD

The Legend of Dragoon


Bohaterowie znajdą się w różnych, niekiedy zadziwiających tarapatach


W czasie walki możesz zmienić się w Dragoona i używać czarów

Jedenaście tysięcy lat temu Ludzie walczyli ze Skrzydlatymi. Na początku przegrywali, ale kiedy pojawili się wśród nich posiadający Moc nad Smokami Dragooni, szala zwycięstwa przechyliła się na ich stronę. Skrzydlaci odnieśli sromotną porażkę. Potem zapanował pokój. Do czasu, gdy znowu ktoś zapragnął władzy większej, niż ta, o której można marzyć w snach. Czy dlatego w fantastycznym świecie znowu pojawili się wybrańcy, którzy mogą jeszcze raz poczuć w sobie moc Dragoonów?

Tego dowiesz się po wielu godzinach gry w LoD. **Możesz być jednak pewny, że kolejny raz znajdziesz się w środku największych niebezpieczeństw. Nie, tym razem nie piszemy o sławnej serii FINAL FANTASY. Firma Sony zaproponowała własną wersję RPG z cyklu Bohaterskich Przygód w Fantastycznym Świecie.** Są tutaj wszystkie składniki, których nie mogło zabraknąć w takiej sadze. Jest i dobry bohater, jego niewinna ukochana (z której osobą związana jest wielka tajemnica), Przyjaźń, walki i emocjonujące przygody. A to wszystko zajmuje aż 4 CD. Zaciekli miłośnicy FINAL FANTASY na pewno znajdą w LoD wiele usterek. Największą zapewne będzie to, że bohater bardzo przypomina wyglądem Clouda z FF7, a do tego jest taki krzyształowy, taki dobry... **Do tego rozwój akcji jest łatwy do przewidzenia. Jest tutaj kilka niespodzianek, ale ogólnie gra nie wykracza poza ustalone granice Heroicznej Opowieści o Bohaterze ratującym świat.** Dart, główna postać, jest 23–letnim młodzieńcem, który powraca do swojej wioski po pięciu latach poszukiwań mordercy rodziców. Traf chce, że właśnie wtedy okrutni bandyci porwali jego koleżankę z dzieciństwa, Shanę. W ten sposób dostaje się w sam środek burzy wojny, która ogarnie nie tylko jego małą wioskę. Dart jest przystojny (chociaż nie zawsze to widać na pikselowatych obrazkach) i dzielny. Jest też wyjątkowo naiwny wierząc, że może traktować zakochaną w nim po uszy Shanę jak siostrę. Jak widać jeden stereotyp po drugim. Jednak nie musi to być wcale wada. Czasami warto odpocząć od modnych ostatnio bohaterów gier, takich jak najemni mordercy (np. z PROJECT IGI i HITMAN), albo od Alicji w Krainie Koszmarów. Powalczyć z drużyną przyjaciół o słuszne ideały, jako ktoś prawy i dobry. Poczuć się choć przez chwilkę Kimś. Do tego Smoki to taki emocjonujący temat...



Oczywiście w grze RPG nie mogło zabraknąć zarówno różnych współczynników opisujących bohaterów, jak i walk. Przeciwnicy tylko czekają, żeby wyskoczyć z krzaków. Nie zabraknie więc starć, ot po to tylko, żebyś się nie nudził. Tutaj dochodzimy do największej zalety gry. W FF walka była conajmniej uciążliwa. Trzeba było szybciutko wciskać przyciski (tak, żeby zdążyć przed przeciwnikiem), a potem pozostawało patrzeć ze strachem jak bohater wykonuje efektowne manewry. Tutaj jest inaczej. W czasie starcia upływ czasu zostaje zatrzymany, a ty spokojnie możesz zastanowić się, co zastosować (np. atak, czy obronę). Prawie każdy bohater posiada różne ciosy w stylu kombosów z bijatyk. Twoja rola nie kończy się jednak po wciśnięciu jednego przycisku. Kiedy bohater zbliża się do przeciwnika, na ekranie pojawiają się dwa kwa-


W grze nie zabrakło efektownych filmików...


...szkoda, że najlepsze są dopiero na drugim CD


W drużynie znajdą się m.in Dart, Shana, Rose i sam król Albert



Już dawno nie widzieliśmy równie ładnych tapet na desktop, jak na tej stronie. Naprawdę warto je ściągnąć!



W miastach kwitnie życie. Tutaj sprzedaje się i kupuje, handluje i targuje

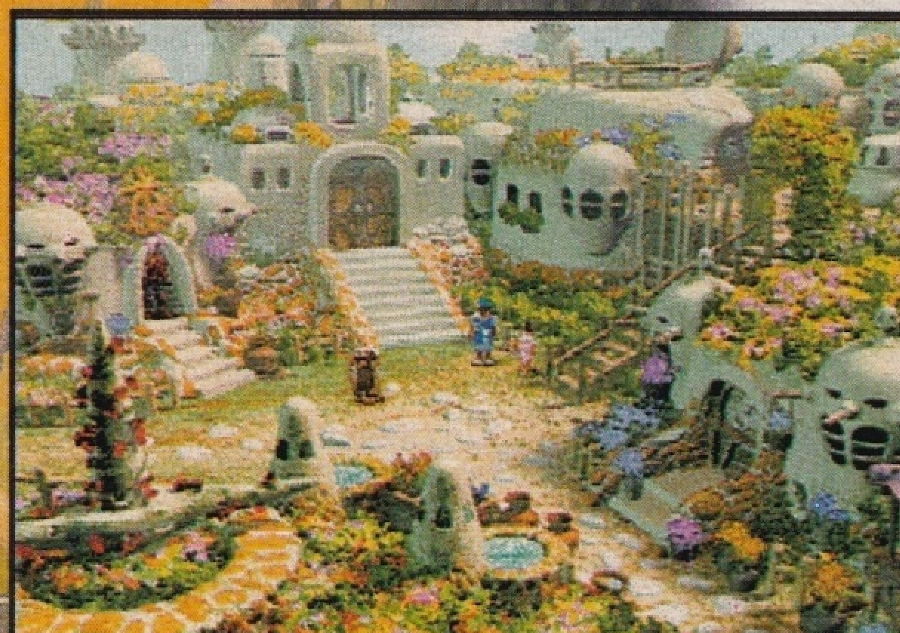


Piękna kraina pogrążona jest w chaosie. A wszystko przez jakiegoś fanatyka



Rzucanie czarów i moce kilku różnych żywiołów przedstawione są bardzo efektownie





Bajeczne budowle z daleka sprawiają całkiem dobre wrażenie. Z bliska jest gorzej



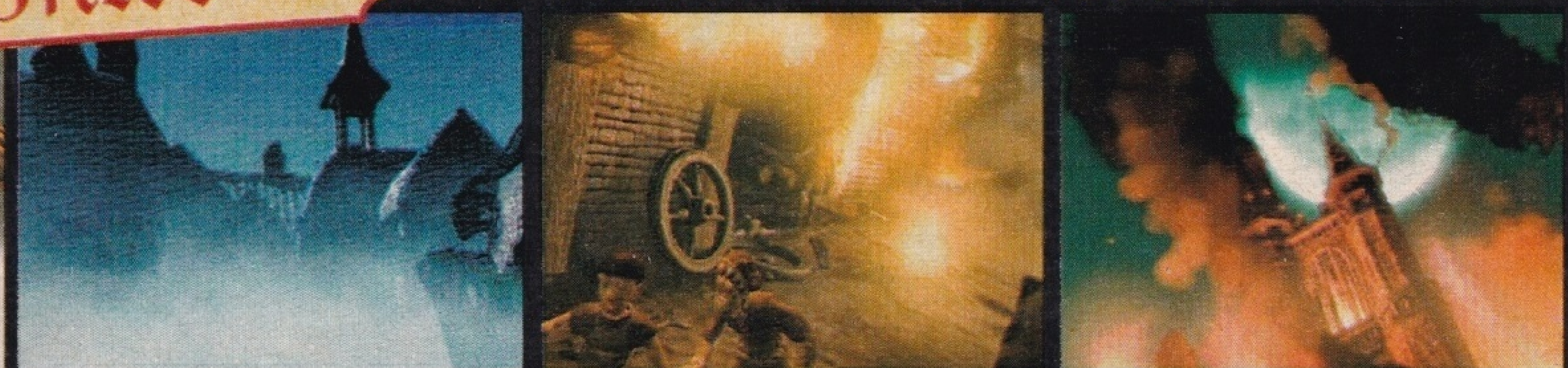
Bohaterowie stają się Dragoonami dzięki mocy specjalnych klejnotów

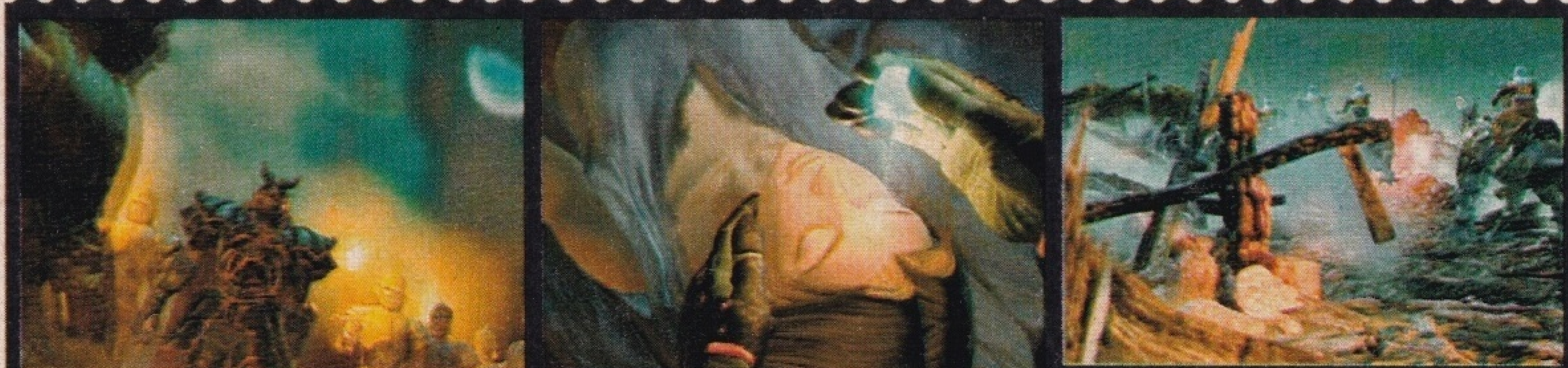
draty, wpadające jeden w drugi. Gdy zrównają się, musisz nacisnąć na padzie kwadrat. Jeżeli zdążysz – fragment ciosu został zaliczony i możesz wykonywać jego dalsze elementy. Przeciwnik może też wyprowadzić kontrę – wtedy powinieneś we właściwym momencie nacisnąć kółko. **To wszystko powoduje, że wynik starcia zależy od twojego sprytu i zręczności, a także emocji w czasie walki (ręka najbardziej drży wtedy, kiedy strasznie chce się wygrać...).** Możesz też wybrać opcję obrony, która od razu doda ci 10% życia. Może nie jest to zbytnio realistyczne, ale rekompensuje fakt, że w inwentarzu można mieć tylko 32 przedmioty i trudno zaopatrzyć się w wystarczającą ilość środków dopingujących. Rezultat walki zależy również od rodzaju żywiołu, który reprezentuje dany przeciwnik. Jest ich 7 i niektóre z nich wyjątkowo się nie lubią. Jeżeli więc użyjesz umiejętności z grupy Światła przeciwko Ciemności, to zadasz dwa razy większe obrażenia, niż gdybyś wybrał bardziej neutralne moce. Ciekawym rozwiązaniem jest też oczywiście wprowadzenie tematu Dragoonów. Jest ich siedmiu (m.in. Dart, Shana i Rose), każdy obdarzony mocą innego żywiołu. Po transformacji (wykorzystującej zdobywane w czasie walki punkty) mogą oni używać magii oraz specjalnych ciosów. I tutaj jeszcze jedno miłe zaskoczenie. Można zrezygnować z oglądania za każdym razem animacji transformacji. Taki sposób prowadzenia walki nie tylko jest łatwy do nauczenia, ale także szybko nie nudzi. **Do tego czasami oprócz używania siły trzeba potrząsnąć szarymi komórkami i odpowiedzieć trafnie na podchwytliwe pytania przeciwnika...**

Już pewnie zorientowałeś się, że LoD może zasłużyć na miano przyjaznej gry. Sterowanie jest proste, zawiłości walki przystępnie wyjaśnione przez miłych nauczycieli. Zagadki również nie są skomplikowane, ale dobrane tak, żebyś nie nudził się nawet przez chwilkę. Na mapach ważne miejsca oznaczono strzałkami różnego koloru i od razu wiesz, gdzie pędzić w pierwszej kolejności.

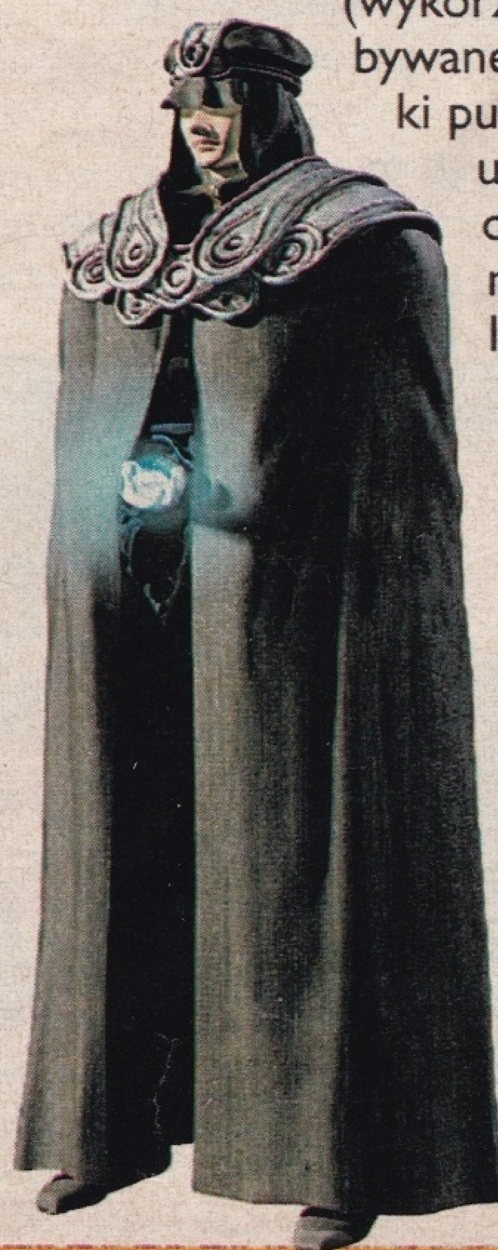
Oczywiście są też fragmenty, w których gra przegrywa widocznie z serią FINAL FANTASY. W FF9, która pojawiła się w mniej więcej tym samym czasie, postawiono na piękną grafikę, a każda lokacja wyglądała jak z obrazka (nie mówiąc już o cudownych filmach). Tutaj efektowne animacje zaczynają się dosyć późno (gdzieś na drugim CD) i często można zauważyć paskudne piksle. Muzyka też jest bez wyrazu, a najgorsze są jej patetyczne fragmenty. Jeżeli też znasz dobrze angielski, to na pewno będą raziły cię literówki w i tak już sztywnych wypowiedziach postaci. To wszystko jednak szczegóły. LEGEND OF DRAGOON powinien się spodobać. Ma wiele atutów w rękawie!

Intro





Przygoda zaczyna się, kiedy pazerny władca Doel postanawia porwać Shanę i pali jej rodzinną wioskę. W tym wszystkim macza palce pewien mężczyzna z platynowymi włosami



PC | **PSX** | N64 | DC | A

Legend of Dragoon

Nowe Final Fantasy

199 zł | Sony | 1 gracz

- Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 4 **Dźwięk** 3+ **Frajda** 5+

\+ Ciekawy system walki, temat Dragoonów i Smoków, sympatyczni bohaterowie

– Słaba muzyka, niedoróbki graficzne, sztywne teksty z błędami

LoD mimo swoich niedociągnięć może rywalizować z serią FINAL FANTASY. Na pewno przyciągnie do konsoli na wiele, wiele godzin

5

Tekst: Aleksandra „Krupik"

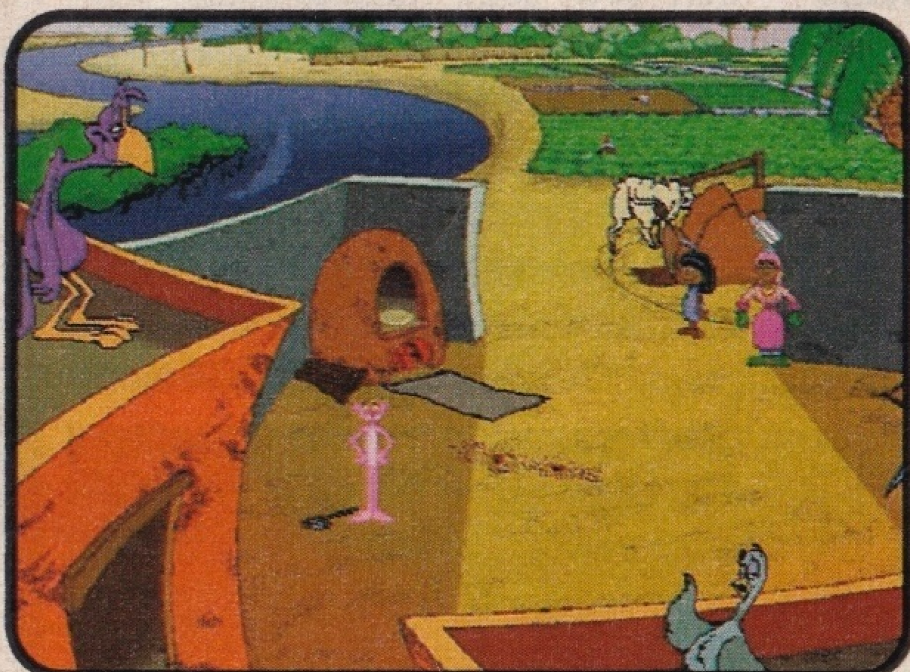
WERSJA POLSKA

Na kłopoty Pantera

Zafunduj sobie na zimę bezbolesną lekcję geografii i antropologii kulturowej razem ze sporą dawką różowego humoru!



Tym razem okrutny los rzuci go do obozu geniuszy. Oj, już lepiej do ludożerców



Pantera (ups, raczej Pan Pantera) jak zwykle ma niesamowite przygody...

Coś chudego, coś różowego, coś z ogonem... To oczywiście Różowa Pantera. Zwierzęta z rodziny kotów najczęściej zajmują się polowaniem. Bohater tej przygodówki poluje na kłopoty, a przede wszystkim na tych, którzy się do nich przyczyniają.

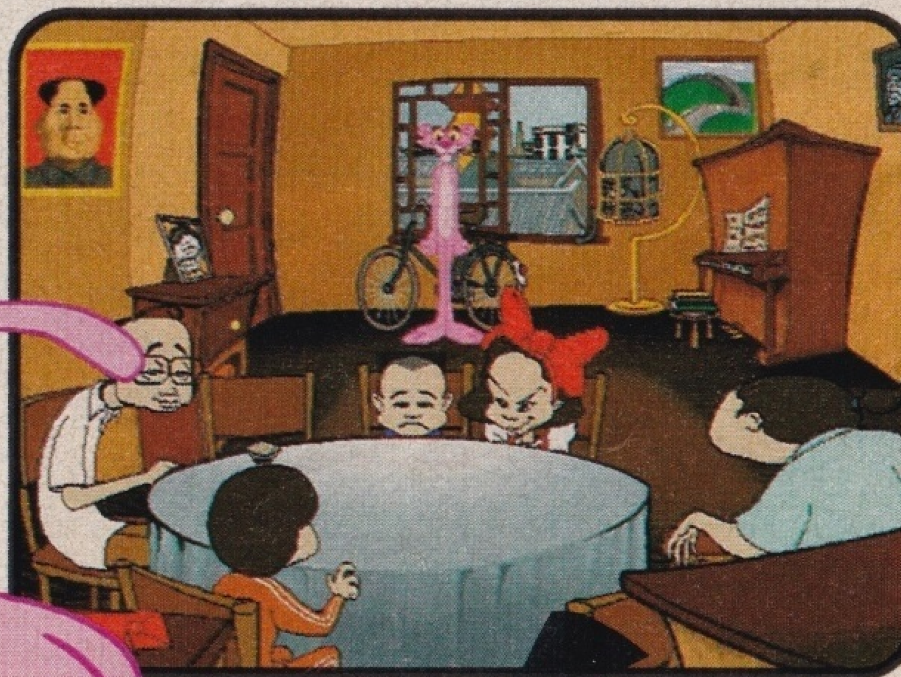
Druga część przygód Pantery zabierze cię do Chilly Wa-Wa, obozu letniego dla genialnych dzieci różnych narodowości. Bohater nie przyjechał tutaj bynajmniej na wczasy – ma ważne zadanie do wykonania. Na początku wszystko wygląda bardzo miło: Pantera zapozna się z kolejnymi dziećmi, z kierownikiem i z profesorem von Główke, twórcą wszelkich obozowych udogodnień oraz atrakcji. Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie delegacja trzech smutasów z BCB, czyli Biura Cierpliwych Biurokratów. Panowie wyglądają mocno podejrzanie i wkrótce okazuje się, że przyszli psuć atmosferę kolonii, węszyć i szkodzić. Po ich wizycie dzieci nie są już takie przyjacielskie i zadowolone. Trzeba coś na to poradzić. Dzielna Różowa Pantera odbywa więc szereg podróży do ojczystych krajów dzieci, aby poznać je lepiej i odnaleźć sposób na przywrócenie im dobrego nastroju. Do każdej podróży musisz wybrać samolot odpowiednich linii lotniczych. **Wraz z Panterą zwiedzisz Wielką Brytanię, Australię, Chiny i Indie...** W podróży bardzo pomocny bywa CAP, czyli Cyfrowy Asystent Pantery. Jest to podręczny komputerek pomysłu von Główke'go. To prawdziwa skarbnica wiedzy etnograficzno-geograficznej. Szybko zauważysz, że smutni panowie z BCB także podróżują, nieudolnie usiłując nie rzucać ci się w oczy.

Pierwszym krajem, do którego się wybierzesz będzie Wielka Brytania, gdzie zwiedzisz przede wszystkim Pub. A potem... W każdym kraju posługując się CAP-em poznasz miejscowe zwyczaje i historię. Wystarczy, że wybierzesz dziedzinę, która cię zainteresuje, np. Kuchnię. Natychmiast otrzymasz informacje dotyczące kulinarnych zwyczajów danego państwa.

Steruje się jak Windowsami, sama prostota. Musisz jedynie zgłębić technikę obsługi CAP-a. A potem trzeba zbierać do bardzo pojemnej kieszeni najróżniejsze przedmioty i zaraz wykorzystywać je w innych miejscach.

Druga część gry kładzie jeszcze większy nacisk na walory edukacyjne i z tego powodu warta jest polecenia, jak również dlatego, że nie zawiera krwawych scen. Niestety trafiają się miejsca, w których zupełnie nie wiadomo, co należy zrobić. Bywa, że nawet zabawna, wierszowana opcja pomocy nie jest w stanie doradzić niczego sensownego. Obecnie, kiedy technologia idzie naprzód, możemy sobie jeszcze pokręcić nosem na gry, które nie olśniewają trójwymiarową grafiką, a PANTERA do takich właśnie niestety należy. **Jednak komiksowy wygląd lokacji jest na miejscu (to przecież Różowa Pantera, a gra wygląda jak kreskówka o niej). Tym bardziej, że masz się tu uczyć, a nie ścigać i mordować w trójwymiarowych korytarzach.** Zaraz widać, że zrobiono tę grę dla dzieci w wieku „wczesnopodstawówkowym", aby osłodzić im uczenie się do klasówek.

Do tego wszystkiego dochodzi humor. Prawie wszyscy bohaterowie mają coś zabawnego do powiedzenia, a już sam głos Różowej Pantery, w którą znowu wcielił się Cezary Pazura, jest świetny. Trudno się nie śmiać, kiedy zleceniodawca pyta, czy bardzo ważna Pantera napije się czegoś ważnego, a ona odpowiada mu flegmatycznym głosem Kilera. To jest NAPRAWDĘ fajne.



Rodzinny obiad prawie jak u Simów



Tajemniczy pan w fotelu przypomina głównego wroga z serii o Bondzie



Niestety, strona gry, hmm... zaginęła w różowych obłokach. Polecamy więc witrynę samej gwiazdy – Pantery

PC	PSX	N64	DC	PL

Na Kłopoty Pantera
Różowy Cezary Pazura

79 zł	Wanderlust / CD Projekt	1 gracz

Min: 486, 16 MB RAM
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM

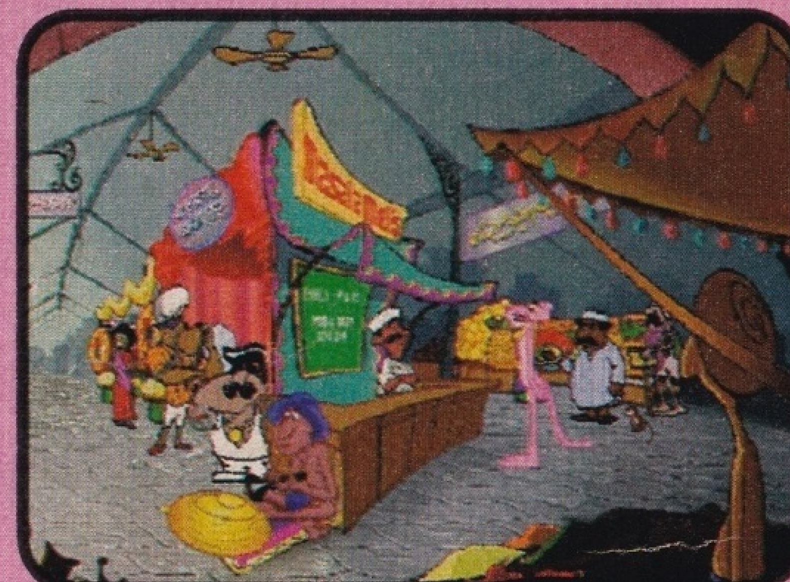
Grafika 4+ | Dźwięk 5- | Frajda 4-

(+) Walory edukacyjne, pogodny humor no i oczywiście Cezary Pazura w roli głównej

(–) Dość statyczna akcja, w której łatwo utknąć i ani w górę, ani w dół

Atlas świata dla dzieci w humorystycznej oprawie. Można się z niego sporo dowiedzieć, a do tego posłuchać samego Pazury **4**

Tekst: Malwina Kalinowska



Ale tu wesoło! I jarmarcznie...

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CODA możecie wygrać STAR TREK DS9: FALLEN! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 01 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile było filmów kinowych o DS9?

WERSJA POLSKA

STAR TREK: DEEP SPACE NINE
The Fallen

Gier nawiązujących do sławnego uniwersum Star Trek ostatnio nie brakuje – a jedną z najlepszych jest DEEP SPACE 9 THE FALLEN


Tratatata. To ja, wielki wojownik, który przybywa z pokojową misją


Postacie z gry są doskonale znane wszystkim miłośnikom serialu

Kiedy jeden dystrybutor gier komputerowych wpadł na pomysł wydania gry w rozsądnej cenie (ExtraGra), drugi podchwycił pomysł i powstała SuperGra. **Tym razem to jednak nie tylko tytuł i slogan. Ta gra naprawdę jest super i warto w nią zagrać.** THE FALLEN miło zaskakuje grafiką, niesamowitym dźwiękiem, pomysłowością scenariuszy poszczególnych misji, mnogością postaci broni, przedmiotów, statków kosmicznych i obcych planet. Akcja gry nawiązuje bezpośrednio do serialu DS9, czyli dla niewtajemniczonych Star Trek – Deep Space Nine. Główni bohaterowie to pierwszoplanowe postacie z serialu – kapitan Benjamin Sisko, major Kira Nerys i komandor-porucznik Worf. Ich przygody to przede wszystkim poszukiwanie Czerwonych Kamieni, które mają potężną moc i mogą przyczynić się do uwolnienia Widm Paha. **Oczywiście bohaterowie muszą uprzedzić swoich wrogów i dostać te bezcenne przedmioty zanim będzie za późno.** A droga do ich zdobycia prowadzi przez wiele misji, poziomów i egzotycznych miejsc. Jest stacja kosmiczna, są Obce planety i statki gwiezdne. Poszczególne zadania, którym będą musieli sprostać bohaterowie, są naprawdę różnorodne. Twórcy gier, zamiast powtarzać w nieskończoność ograne schematy, powinni brać przykład z autorów THE FALLEN. Tym wyobraźni nie brakowało.

Poza tym na uwagę zasługuje również oprawa samej gry. **Instrukcja to prawdziwa kopalnia wiedzy z uniwersum Star Trek. Niestety, profesjonalizmu zabrakło nieco przy spolszczaniu gry.** Tym razem


Kapitan Sisko to bohater, na którym może wzorować się każdy młody człowiek


Lektorzy, którzy podłożyli głosy w grze chyba nie należą do fanów Star Treka

nie chodzi o tłumaczenie – wszystko jest zrozumiałe, za wyjątkiem werteronowo-fuzyjno-fazerowego slangu Star Trek. Chodzi jak zwykle o głosy lektorów, którzy tradycyjnie nie umieją albo nie chcą przyłożyć się do pracy. I to jedyny mankament gry, która poza tym naprawdę zasługuje na uwagę i wyróżnia się spośród innych produktów na rynku.

PC	PSX	N64	DC	PL

DS9: The Fallen
Kosmiczna Akcja

29.90 zł	The Colective / CODA	1 gracz

Min: Pentium 233, 32 MB RAM, 100 MB HD
Zal: Pentium II, 64 MB RAM, 150 MB HD, akcel.

Teksty PL 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 5

+ Świetna grafika, dużo dobrych pomysłów, broni, przeciwników i wszystkiego, co grze potrzebne
– Poziom trudności niektórych zadań może sprawiać problemy niektórym graczom

Wartka akcja i trójka bohaterów. Obfituje w wyzwania jak z TOMB RAIDER, strzelaniny jak z UNREAL i przygody jak STAR TREK

6-

ENEMY ENGAGED

WERSJA POLSKA

Najnowszy symulator Razorworks jest jeszcze lepszy niż APACHE-HAVOC. Tym razem możesz siąść za sterami Comancha i Hokuma


Śmigłowce to nie wszystko! Są jeszcze czołgi!

ENEMY ENGAGED to jednak nie tylko symulator loty śmigłowcem bojowym. To symulator całego pola walki. **Gra jest podzielona na trzy kampanie – po jednej w każdym z trzech rejonów konfliktu – które przedstawiają starcia zbrojne supermocarstw: Federacji Rosyjskiej i Stanów Zjednoczonych.** Każda wojna przebiega w czasie rzeczywistym, a jej efekty widać na wielkiej mapie taktycznej. Zaznaczono na niej bazy wojskowe obu stron, dywizje czołgów i wozów pancernych, lotniska i jednostki powietrzne. Wojna toczy się własną drogą, ty zaś musisz uwijać się, kierując misjami zwiadowczymi, atakiem na pojazdy pancerne przeciwnika czy eskortowaniem śmigłowców z zaopatrzeniem i wojskiem.

Sam lot w ENEMY ENGAGED to niezapomniane przeżycie. **Autorzy programu naprawdę zadbali o to, aby w jak największym stopniu zachować realizm walki śmigłowców.** Odwzorowano tu wszystkie najistotniejsze elementy lotu – warunki, atmosferyczne, wiatr i oświetlenie. Kokpit pojazdów ze wszystkimi systemami pokładowymi opracowano niemal doskonale. Jedyny problem z grą jest taki, że może ona zyskać uznanie jedynie w oczach miłośników symulatorów lotniczych. **Niestety, do łatwych nie należy, ale naprawdę warto się w nią wgryźć. Umożliwia to świetnie opracowana instrukcja do gry.** Oprócz opisu podstawowych funkcji programu są tu jeszcze porady ułatwiające samą rozgrywkę, szczegółowy opis pojazdów naziemnych i powietrznych obu stron oraz wykaz skrótów z technicznego żargonu wojskowego, który nie raz może się przydać. **Oczywiście oprócz tego gra została spolszczona, tak w warstwie dźwięku jak i tekstu, przez co rzeczy niejasne w oryginale, teraz są w pełni zrozumiałe.** Tak czy inaczej, żaden miłośnik dobrych symulatorów nie może przejść obojętnie obok ENEMY ENGAGED.


Przyciski, wskaźniki, drążki... Oj, trzeba się w to wszystko naprawdę zagłębić


Już nic nie da się ukryć, na mapie wyniki walki widać jak na dłoni



CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy TOPWARE możecie wygrać ENEMY ENGAGED! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile jest kampanii w grze?

PC	PSX	N64	DC	PL

Enemy Engaged
Śmigły Symulator

69,95 zł	Empire / Topware	1-4 graczy

Min: Pentium 266, 64 MB RAM, 300 MB HD, akcel.
Zal: Pentium II 333, 128 MB RAM, 300 MB HD, akc.

Teksty PL 4+ | Dźwięk 4- | Frajda 5

+ Doskonała grafika, świetnie opracowane trzy kampanie, polskie tłumaczenie, wysoki realizm
– Wysoki poziom trudności, gra przeznaczona jest głównie dla miłośników tego gatunku

ENEMY ENGAGED to jeden z najlepszych symulatorów śmigłowca bojowego. Czekają tutaj na ciebie trzy emocjonujące kampanie

5

Teksty: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Hulajki? Rowery górskie? Deski? Narty? Nie... to teraz nie jest już modne! Dzisiaj świat oszalał na punkcie rolek ze specjalnymi dopalaczami!





W mieście przyszłości Tokyo-To (znanym też jako Tokyo) można robić wiele ciekawych rzeczy: oglądać wirtualną telewizję, spotykać się ze znajomymi i odrabiać lekcje z nowych technologii. To jasna strona życia. Jest jednak druga strona tego medalu, czyli szalona jazda po ulicach miasta na specjalnych rolkach i malowanie graffiti na murach. Oczywiście każdy robi to co lubi najbardziej i ty nie wahałeś się ani chwili. **Właśnie zostałeś szefem nowego gangu rolkarzy (o tajemniczej nazwie GG) i masz pod opieką ładną dzielnicę Shibuya. Jednak aż palisz się do tego, żeby podbić całe Tokyo.** Poczekaj jednak chwilkę. Na początku musisz zapamiętać kilka niezmiernie ważnych rzeczy. Wprawdzie dostałeś najnowocześniejsze rolki, na których możesz wyczyniać rewelacyjne sztuczki, ale to nie TONY HAWK'S PRO SKATER 2. Tutaj liczy się Sztuka (malowania graffiti), a nie skomplikowane robienie efektownych sztuczek. Nie musisz znać kombinacji wielu przycisków, żeby np. zakręcić się w powietrzu o 180 stopni. Jeżeli tylko wystarczająco się rozpędzisz i znajdziesz na odpowiedniej wysokości, to twój bohater sam wykona odpowiednią ewolucję. Dostajesz za nią punkty, ale najważniejsze jest to, żebyś mógł dotrzeć do puszek z farbą, bez których nie wykonasz żadnych elementów graffiti. Są one sprytnie poukrywane na wszystkich poziomach i do ich zdobycia często potrzebna ci będzie nie tylko małpia zręczność, ale także inteligencja. Jednak dzięki temu każdy poziom zabawy dostarczy ci wielu mocnych wrażeń. **Musisz także nauczyć się sztuki malowania. Specjalne strzałki pokazują miejsca, w których można zrobić graffiti. Trzeba do nich podjechać i wykonywać takie ruchy joystickiem na padzie, jak pokazano na ekranie.** Jeżeli dobrze wykonasz całą sekwencję, przechodzisz do następnej. A za szybko i efektownie wykonane graffiti dostajesz punkty!

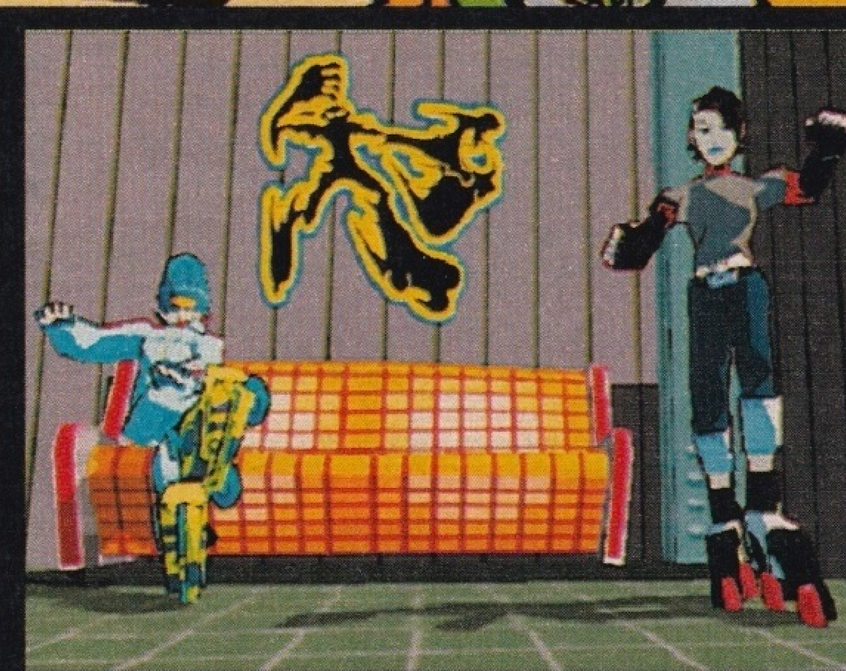
Ach, jak to wszystko miło wygląda... Nie dowiedziałeś się jednak jeszcze jednej rzeczy. Otóż w Tokyo czyha na ciebie wiele niebezpieczeństw. **Miasto zostało bowiem podzielone na kilka terytoriów, które opanowały różne gangi.** Grasują tutaj tacy groźni dziwacy, jak kobiecy gang Love Shockers, uwielbiający techniczne nowinki Noise Tanks i Poison Jam, na których widok możesz spaść z rolek. Nie przepada za tobą także policja, której szef (niejaki Onishima) postanowił zniszczyć cię za wszelką cenę! Strzela do ciebie z pistoletu, nasyła na ciebie helikoptery, wyjątkowo czepliwe (i to wcale nie jest przenośnia) oddziały policji, psy czy czołgi... Może się także okazać, że Onishima i jego przyjaciele są jak baranki przy... Ale to już musisz odkryć sam!



Na początku musisz zdobyć zaufanie Gum. Jeżeli wykonasz kilka podstawowych skoków, ta ładna dziewczyna przyłączy się do ciebie



W grze znajdzie się sporo miejsc, gdzie możesz poćwiczyć swoje umiejętności. Najlepiej dobrze się rozpędzić, a wtedy twoja postać sama pokaże, co potrafi!



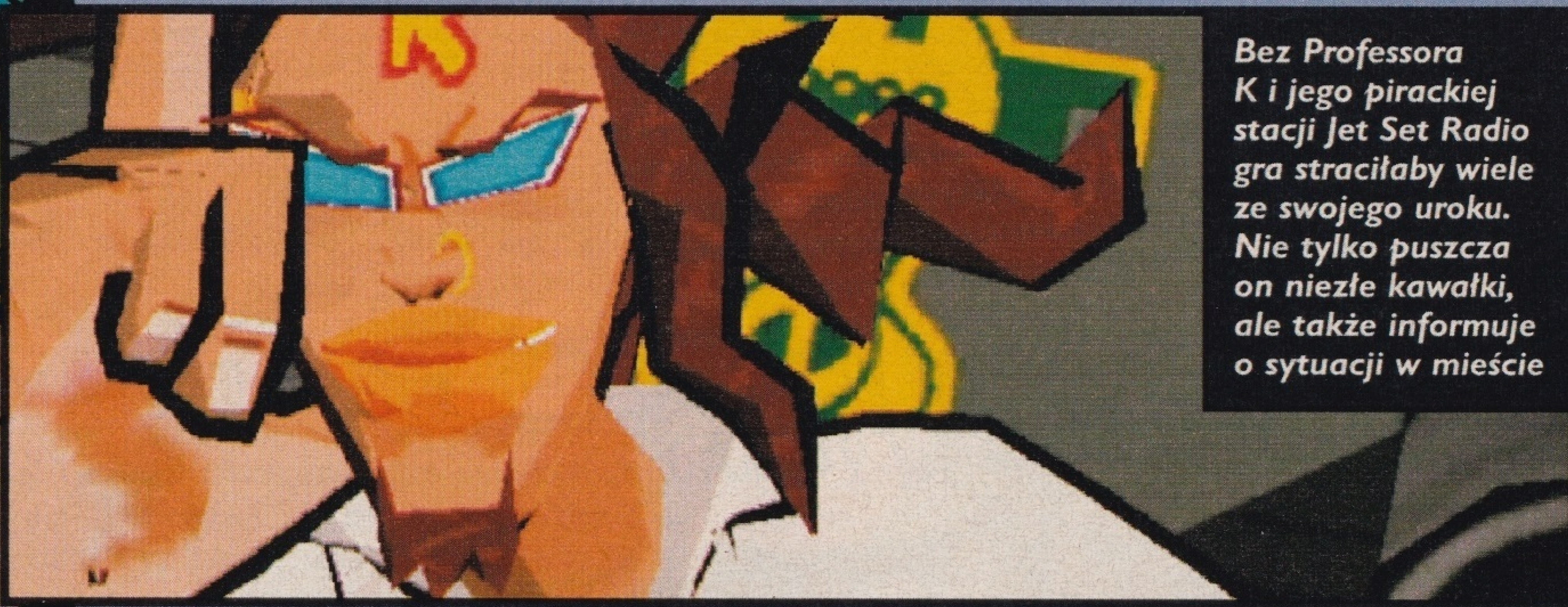
Do swojego gangu możesz zwerbować całkiem sporo nowych postaci. Jedyny problem w tym, że musisz im udowodnić, że nadajesz się na ich szefa



Na samym początku powinieneś więc skorzystać z opcji Tutorial, gdzie spokojnie poznasz podstawy jazdy i tworzenia graffiti. Potem tylko musisz przejść trening z pierwszymi członkami twojej grupy, którzy pokażą ci kilka przydatnych sztuczek. Skorzystaj z tych lekcji, bo potem nie będzie już tak łatwo. Od pierwszego poziomu staniesz bowiem przed trudnymi zadaniami. Zaliczają się one do kilku rodzajów. Najczęściej musisz po prostu zamalować graffiti innych gangów na ich terytorium. Potem powinieneś ozdobić malunkiem trzech członków danego gangu. Od czasu do czasu masz także możliwość dołączenia do swojej grupy kolejnych bohaterów (a różnią się oni od siebie punktami życia, techniką wykonywania sztuczek czy umiejętnościami w malowaniu graffiti), ale musisz wtedy np. dokładnie wykonać prezentowane przez nich sztuczki, czy pokonać ich w szaleńczym wyścigu przez miasto. Wszystkie te zadania wymagają dużej zręczności, bo musisz walczyć nie tylko z policją, ale także z upływającym czasem. Jeżeli się w nim nie zmieścisz – przegrywasz! Możesz być pewny, że zanim dojdziesz do końca gry, na pewno zdrowo się napocisz.

Czy warto się tak męczyć? **Oczywiście, że tak! JET SET RADIO to supergra pod wieloma względami. Jej największe**





Bez Professora K i jego pirackiej stacji Jet Set Radio gra straciłaby wiele ze swojego uroku. Nie tylko puszcza on niezłe kawałki, ale także informuje o sytuacji w mieście



W tej zabawie nie musisz uczyć się trudnych kombinacji przycisków, żeby robić supersztuczki...



...wystarczy tylko, że znajdziesz się na odpowiedniej wysokości, a bohater zajmie się całą akcją

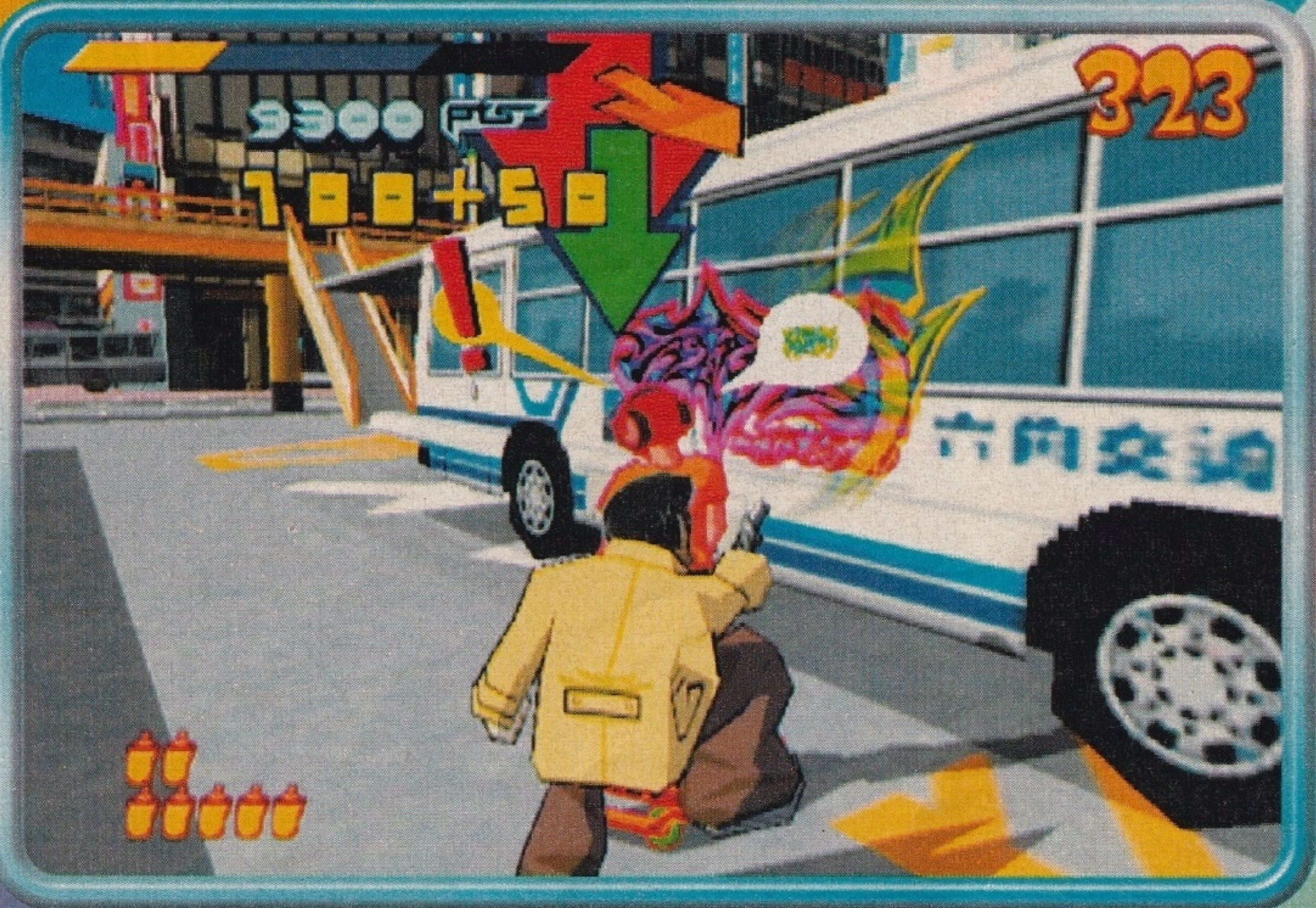


Przy robieniu graffiti musisz dokładnie przesuwać analogowy joystick tak, jak pokazano na ekranie



Kolorowo na tej stronie i bardzo sympatycznie. Poznasz tu zwariowanych bohaterów zabawy i zdobędziesz trochę informacji o grze

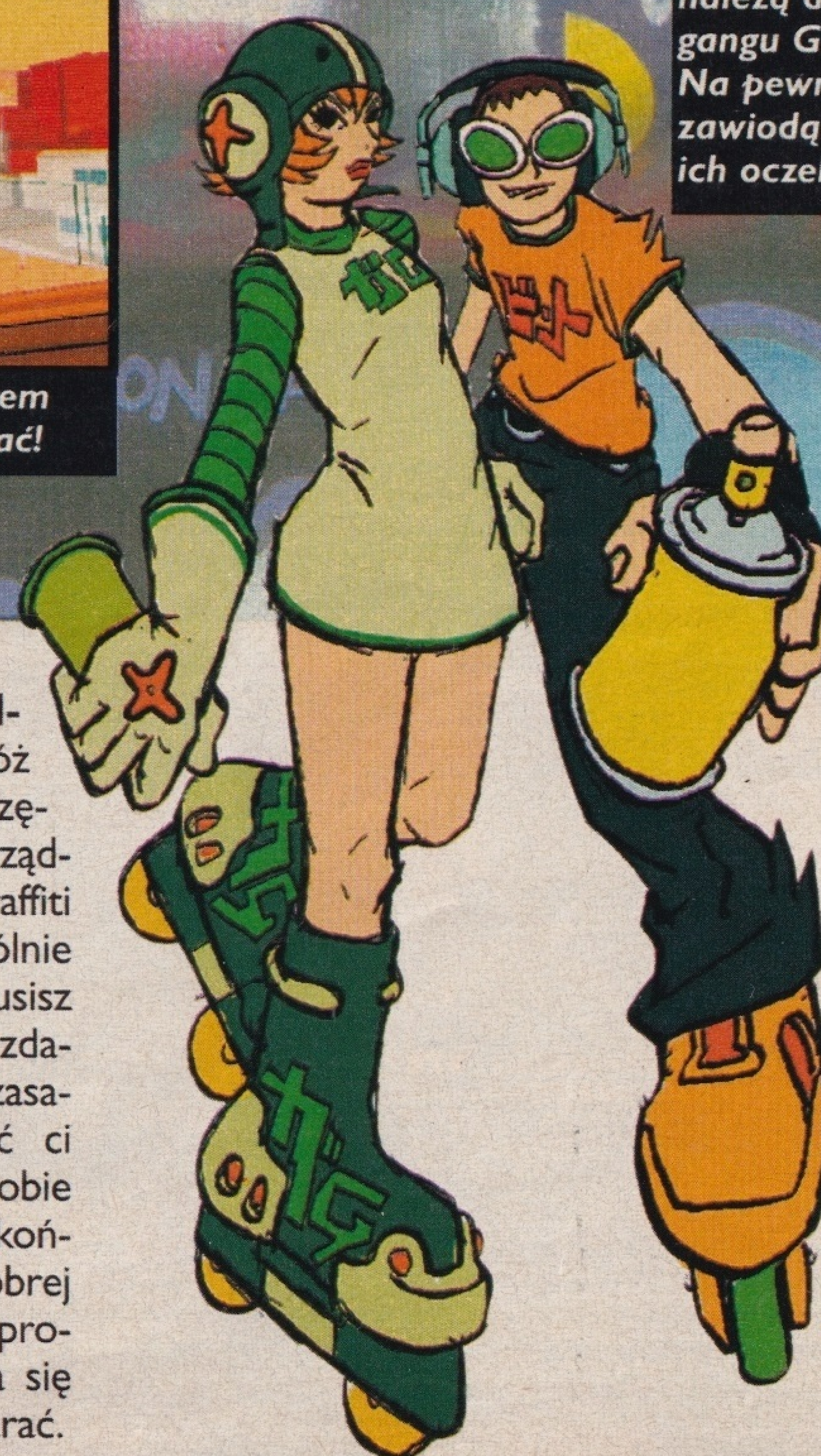




Oficer Onishima jest wyjątkowo wytrwałym człowiekiem. Będzie cię ścigał aż do utraty (twojego) tchu



Jak poradzić sobie z helikopterem policji? Też można go zamalować!



Gum i Beat należą do gangu GG. Na pewno nie zawiodą twoich oczekiwań

zalety to doskonała grafika i świetna muzyka. Postacie głównych bohaterów wyglądają jakby ręcznie narysowane, ale nie są płaskie! Poruszają się one też bardzo realistycznie, co w połączeniu z łatwym do opanowania sterowaniem sprawi, że szybko poczujesz się jak prawdziwy mistrz rolek! Do tego poszczególne dzielnice mają swoje specyficzne klimaty i różnią się od siebie. Raz jest to np. miasto w nocy, z neonami i jazdą po wąskich dachach domów. Innym razem będziesz pędził po kanałach, w których ukryli się twoi przeciwnicy. A wszystko to dopracowano w najdrobniejszych nawet szczegółach. Jeżeli np. zostaniesz trafiony przez przeciwnika, zaczynasz utykać lub dusić się gazem łzawiącym. Możesz też zaprojektować sobie dowolny wzór graffiti, a potem wykorzystywać go w zabawie (my oczywiście malowaliśmy na murach pomarańczowego CLICKA!).

Jednak JET SET RADIO nie byłoby tak dobrą grą, gdyby nie... Jet Set Radio! Oj, raczej Jet Set Radioooo! To piracka rozgłośnia, kierowana przez niejakiego Professora K, a nadawana przez nią muzyka towarzyszy ci przez całą zabawę. Czego tutaj nie ma! Są i kawałki japońskich artystów, są melodie bardziej swojskie, ale każda z nich niezmiernie szybko wpada w ucho. Profesor informuje cię także o zdarzeniach, które miały miejsce w mieście, bo przecież cała gra układa się w ciekawą historyjkę fabularną.

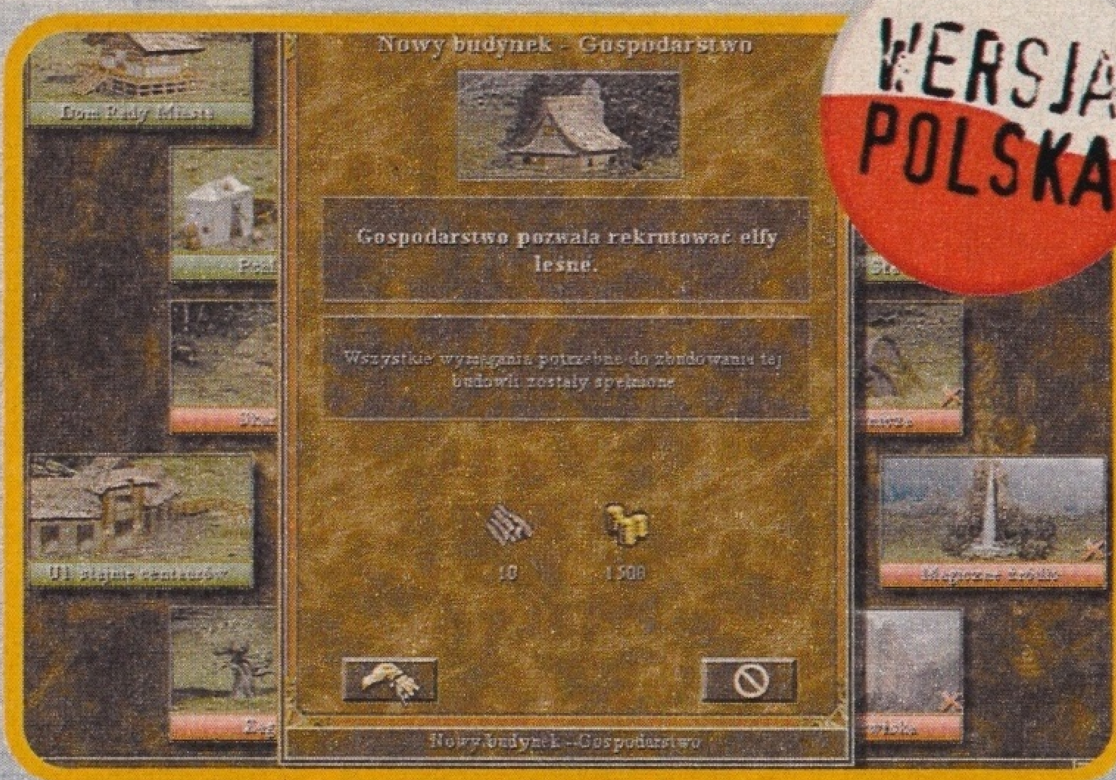
JEST SET RADIO właściwie ma tylko dwie poważniejsze wady. Otóż twórcy gry zapomnieli o istnieniu części przycisków na padzie, bo przyporządkowali obracaniu się i malowaniu graffiti ten sam klawisz. Jest to szczególnie uciążliwe na poziomach, kiedy musisz ozdobić czyjeś plecy. Mniej męczące zdają się błędy w pracy kamery, która czasami zrobi wszystko, żeby utrudnić ci orientację w przestrzeni. Można sobie jednak z tym poradzić. Czego się w końcu nie robi dla ukończenia tak dobrej i oryginalnej gry. Zwłaszcza, że inni producenci już zauważyli, że skończyła się Gwiazdka i nie trzeba się już tak starać.

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

Heroes of Might & Magic III

Cień Śmierci

VERSJA POLSKA



W Gospodarstwie możesz rekrutować elfy leśne – są one doskonałymi łucznikami

Nowe kampanie i scenariusze oraz kilka ciekawych rozwiązań – niby wiele, ale niedosyt pozostaje

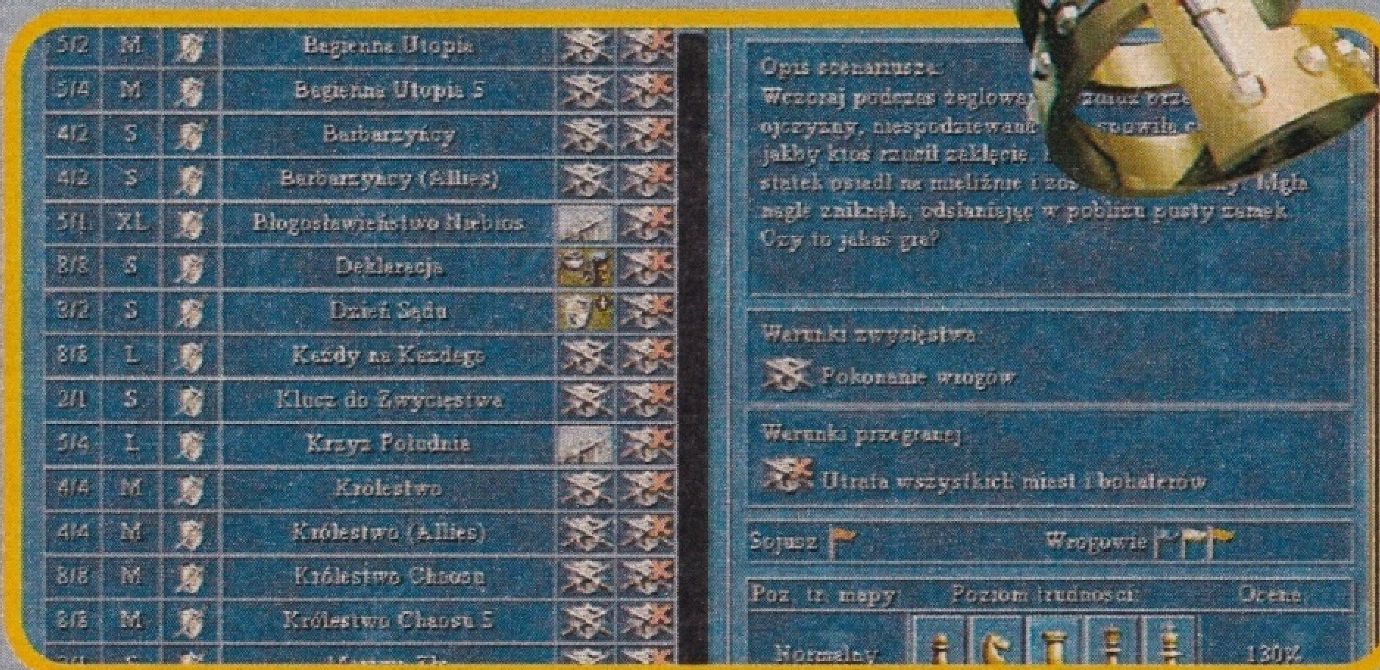
Cień Śmierci właściwie trudno nazwać dodatkiem, bo nie wymaga podstawowej wersji HoMM3. Z drugiej strony, tak jak w większości dodatków, pojawiają się w nim nowe kampanie i scenariusze oraz kilka ciekawych rozwiązań, które jednak nie upoważniają do dodania wyższej cyferki przy tytule.

Bardzo interesującym pomysłem jest wprowadzenie łączonych artefaktów, które mają potężne możliwości. Po skompletowaniu wszystkich elementów otrzymujesz przedmiot, dający ci olbrzymią przewagę, np. możliwość darmowego rzucania czaru Błyskawica. Istnienie takich artefaktów zmusza do zastosowania innej strategii gry, gdyż zdobycie przedmiotu przez przeciwnika może łatwo przechylić szalę zwycięstwa na jego korzyść.

Innym ciekawym rozwiązaniem są nowe typy terenu, zmieniające w pewnym stopniu równowagę sił podczas bitwy, np. zwiększając szanse oddziałów latających. W H3: CŚ wzrosło także znaczenie umocnień zamku. Teraz podczas przekraczania fosy jednostki otrzymują dodatkowe obrażenia, przez co zdobycie siedziby wroga jest nieco trudniejsze.

Minusem tej edycji jest na pewno brak losowego generatora map – pozostaje żmudne tworzenie własnych scenariuszy i kampanii albo ściągnięcie ich z Internetu. Zabrakło także dostępnego w H3: ARMAGEDDON'S BLADE zamku Elementalisty – Wrót Żywiołów, choć jednostki, które można było w nim rekrutować, występują w grze – szkoda, bo było to miłe urozmaicenie. Spolszczenie CIENIA ŚMIERCI wykonano starannie, choć nie udało się uniknąć drobnych wpadek. W najmniejszym stopniu nie przypomina ono jednak pierwszych polskich, a właściwie „polskawych" wersji z tej serii. Także głosy lektorów z filmików ilustrujących kampanię są dobrze podłożone i pasują do postaci.

W sumie CIEŃ ŚMIERCI jest ciekawym rozszerzeniem, choć szkoda, że nie ma w nim wszystkich rozwiązań z H3: ARMAGEDDON'S BLADE.



Polskie opisy misji oraz nazwy kampanii z pewnością ułatwią i uprzyjemnią zabawę graczom nie znającym angielskiego

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać CIEŃ ŚMIERCI! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się zamek Ementalisty?

PC	PSX	N64	DC	PL

HOMM3: Cień Śmierci
Strategia dla Bohaterów

99 zł	3DO / IM Group	1-8 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 390 MB HD
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, 390 MB HD

Teksty PL	Dźwięk	Frajda
4	4	4+

\+ Łączone artefakty, nowe rodzaje terenu i wzrost znaczenia obwarowań

– Brak losowego generatora map, drobne wpadki w tłumaczeniu

Kampanie zapewnią nową porcję rozrywki, ale z powodu braku większych zmian zabawa po pewnym czasie zaczyna się nudzić — **4**

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

VERSJA POLSKA

Samotny przeciw siłom Nieumarłych. Czy ma jakieś szanse? Ależ tak, w końcu to gra...

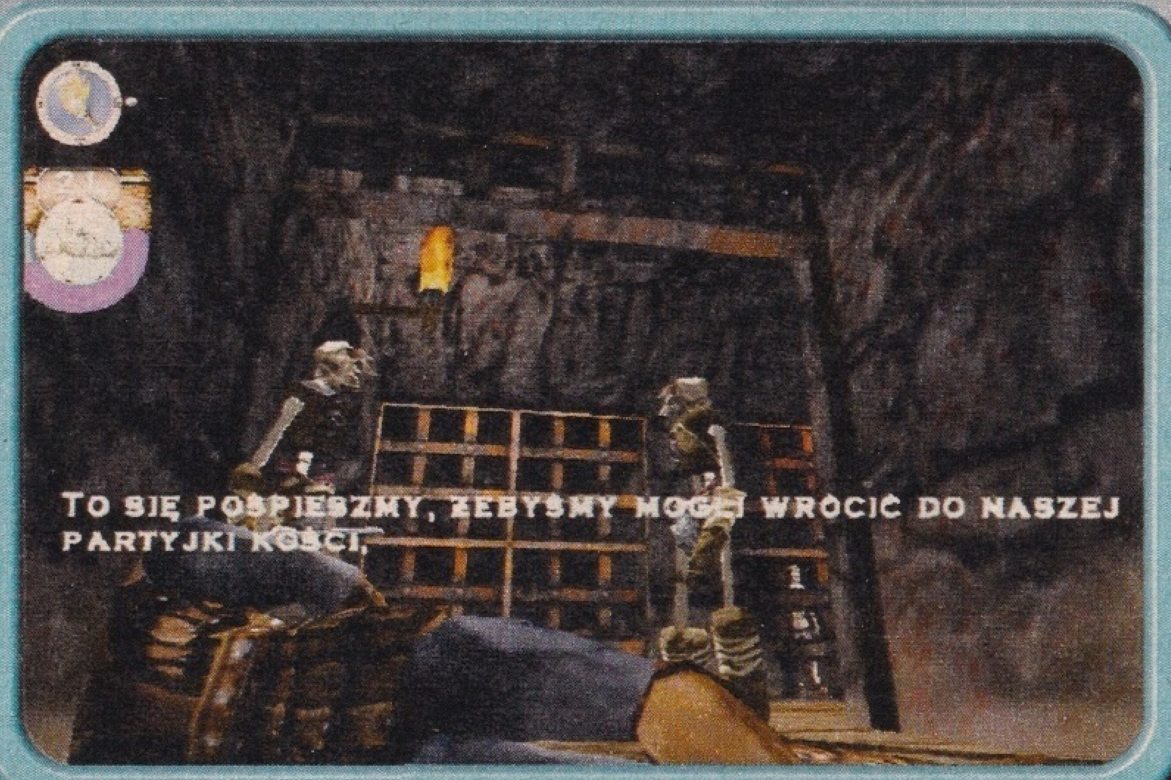
Hordy Nieumarłych siały postrach w całej krainie. Jedną z osad leżących na ich drodze była twoja wioska – nie został nawet kamień na kamieniu, a ty ocalałeś przypadkiem. Od lat szukasz zemsty na ich władcy – potężnym nekromancie o imieniu Necros – tropiąc jego armie i odsyłając ożywione sługi do grobu.

Fabuła nie jest może zbyt oryginalna, ale w zupełności wystarcza, by wprowadzić w nastrój średniowiecznych zmagań w czasach, kiedy miecz i topór lub ognista kula służyły za wystarczające argumenty. **Ten klimat dodatkowo potęguje bardzo dobre spolszczenie. W dialogach i opisach wydarzeń pojawiają się sformułowania właściwe dla tamtego okresu, np. „Pewnyś jest?", które doskonale pasują do gry.** Także głosy postaci dobrano starannie – kapitan gwardii jest stanowczy i zdecydowany, a uwięziony chłop mówi płaczliwym i przerażonym głosem.

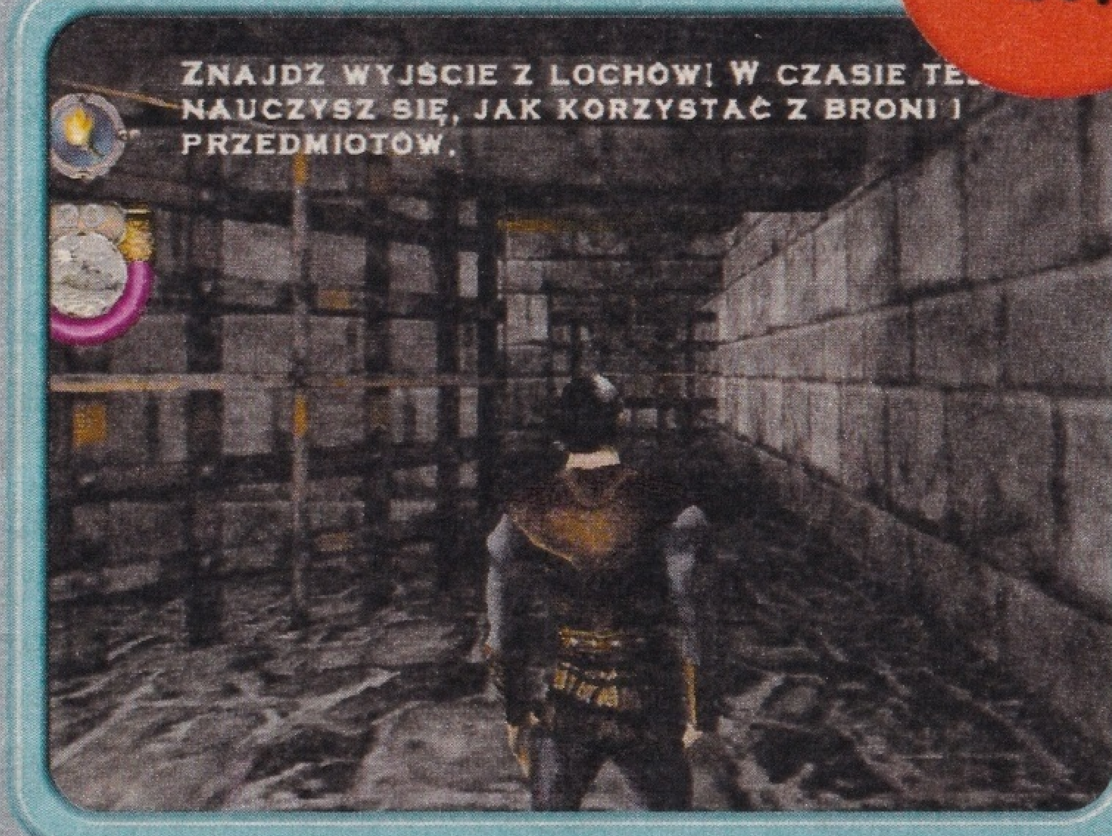
W odróżnieniu od pozostałych gier z cyklu MIGHT AND MAGIC – strategii lub RPG – tym razem masz do czynienia z grą akcji, okraszoną jedynie pewnymi elementami role-play. W miarę zyskiwania doświadczenia główny bohater zdobywa nowe umiejętności, czary i wzrasta jego sprawność. Dzięki temu masz szanse w starciach z coraz potężniejszymi przeciwnikami, pamiętaj jednak, że decydujące znaczenie ma tutaj twoja zwinność i pomysłowość, a nie statystyki wojownika.

Same walki charakteryzują się niezwykłym dynamizmem, gdyż twoje możliwości są naprawdę duże. Cięcia i pchnięcia, zasłony tarczą, przewroty, salta, ataki z wyskoku oraz inne akrobacje sprawiają, że pojedynki są niezwykle różnorodne i... zależne jedynie od twojej pomysłowości. Zazwyczaj musisz walczyć z kilkoma przeciwnikami, więc, by unikać ciosów, powinieneś ruszać się szybko jak błyskawica – jeśli się zawahasz, od razu poczujesz niezbyt przyjemne ostrze miecza.

Mimo niezbyt udanej szaty graficznej CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC jest atrakcyjną grą. Dzięki dynamicznym pojedynkom oraz udanemu spolszczeniu zabawa jest naprawdę przyjemna.



Szkielety nawet nie podejrzewają, że są to ich ostatnie słowa – przy okazji trzeba przyznać, że dykcję mają dobrą



Błądzenie po lochach pełnych potworów – to już chyba kiedyś było...

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać CoMM! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jakie imię nosi nekromanta z gry?

PC	PSX	N64	DC	PL

Crusaders of Might & Magic
Heroiczna Akcja

79 zł	3DO / IM Group	1 gracz

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 290 MB HD
Zal: Pentium 233, 32 MB RAM, 290 MB HD

Teksty PL	Dźwięk	Frajda
5-	4+	4+

\+ Dynamiczne pojedynki z przeciwnikami, dobrze wykonane spolszczenie

– Niezbyt oryginalna fabuła, zbyt mała różnorodność potworów

Zupełnie nowe spojrzenie na świat Might & Magic – zamiast planować posunięcia wojsk i wydawać rozkazy, musisz sam machać mieczem — **4+**

Teksty: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

AZTEC empire

Wyliczanki ciąg dalszy: Ekstragra. Supergra. Ultragra! Tym razem jest to także ultrazaskoczenie. I to takie, że nie wiadomo, czy się śmiać, czy płakać

WERSJA POLSKA



A to ci niespodzianka. Aztekowie postanowili wybrać się do Europy...



...można to nazywać prawdziwą inwazją, bo nawet w sklepach sprzedają AZTECA

Popuść wodze fantazji: Aztekowie przekroczyli Atlantyk i próbują podbić Europę. Któż oprze się tak potężnemu wrogowi?

To właśnie hasło reklamowe tego produktu. A swoją drogą odpowiedź na powyższe pytanie brzmi: Rosja. Tylko Rosja może pokonać Azteków. W tej grze Ruś to wielkie państwo, „osiągnięcia ruskiej nauki zadziwiają cały świat (...), Iwan Loparew buduje pierwszą na świecie maszynę parową" – to kolejne cytaty z instrukcji do gry. To, że Rosja jest nadzieją Europy, może się wydawać zaskoczeniem, ale cóż – grę stworzyli Rosjanie. **AZTEC EMPIRE to naprawdę wielkie zaskoczenie. Nikt chyba nie przypuszczał, że można stworzyć tak infantylną grę.** Czego tu nie ma? Są dzielni Aztekowie, których wódz na początku gry wygłasza zdania w stylu: „Jestem największym wojownikiem! Chcę podbić cały świat!". Bohaterowie wieczorynek bywają bardziej elokwentni i rezolutni. Poza tym są jeszcze bizony... Nie chodzi tu o same zwierzęta, tylko o Indian, którzy ich dosiadają i strzelają z Winchesterów. Oprócz imperiów Azteków i Rosji, są jeszcze Chiny, które mają walecznych wojowników ninja (co na to Japonia?).

Dla wyjaśnienia: AZTEC EMPIRE to RTS rozgrywający się w alternatywnej historii. Jako strategia czasu rzeczywistego, gra usiłuje naśladować pierwszego WARCRAFTA. Są wioski, koszary, kopalnie i chodzi o to, aby wybić wrogów do ostatniego. Na tym podobieństwa się kończą. WARCRAFT miał ładniejszą grafikę i był zdecydowanie lepszą grą, przy której AZTEC EMPIRE wygląda na produkt amatorów. Muzyka przypomina radzieckie piosenki z filmów o rewolucji październikowej. Wysłani do boju wojownicy krzyczą „Za Cara!", „Za matkę Rosję!", albo „Jestem zabity" (sic!). A na zakończenie misji można obejrzeć film o dzielnym woju, który jedzie na traktorze, dzierżąc w ręku czerwony sztandar!

Naprawdę nie wiadomo, czy się śmiać, (a może właśnie takie było zamierzenie autorów gry – zrobić pastisz RTS-ów?), czy płakać...



Jesteśmy wielcy, jesteśmy dobrzy, jesteśmy... kiepską grą AZTEC



Pust Wsiegda Budziet Sonce... No cóż, tak jakoś brzmi muzyka w tej grze

PC	PSX	N64	DC	PL

Aztec Empire
Ultrakiepski RTS

19.90 zł	NMG / CODA	1-7 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 150 MB HD
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 200 MB HD

Grafika 1 | Dźwięk 2 | Frajda 1

\+ Cena, ale niestety nie dopatrzyliśmy się więcej wybitnych i zachęcających zalet

– Grafika, dźwięk, brak pomysłów, infantylność i cała reszta

Tej gry nie polecamy nikomu, ale jak widać udało się jej znaleźć miejsce na polskim rynku. Może ją uratować tylko cena **1**

ARCATERA
Mroczne Bractwo

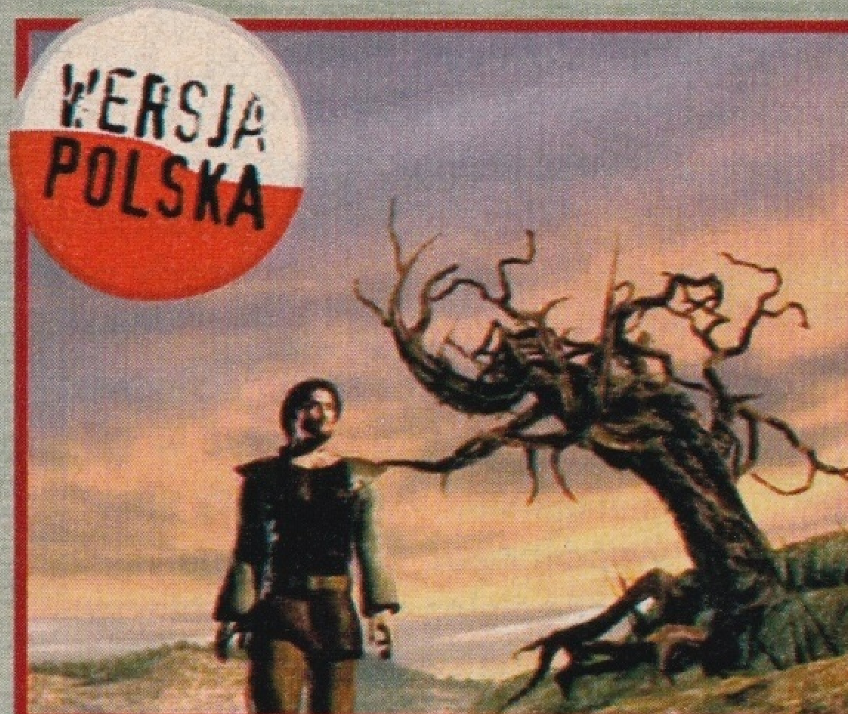
Znów potwory, labirynty i smoki. Kolejny raz wcielisz się w wojownika, czarodziejkę, czy mnicha. Tym razem to jednak nie są WROTA BALDURA

ARCATERA pod wieloma względami jest klasyczną grą fabularną wykorzystującą wszystkie schematy gatunku. Są tutaj wojownicy i złodzieje, jest magia, półorkowie, magiczne miecze, Złe siły i przepowiednia. Spośród innych wtórnych RPG grę wyróżnia klimat: baśniowe lasy, jaskinie i podziemia. Całość bardziej przypomina Średniowiecze niż Dziki Zachód. Główne miasto krainy to błotnista dziura, w której panuje głód i zarazy. Tylko bogaci żyją dostatnio, reszta wegetuje na ulicach i w ruderach.

Od gier RPG odróżnia ARCATERĘ także sposób przedstawienia akcji. Pod tym względem MROCZNE BRACTWO najbliższe jest przygodówkom. Każde miejsce to odrębny obrazek z kilkoma ruchomymi elementami: np. drzwi, płonące pochodnie czy biegające zwierzęta. Tak jak w przygodówkach klikasz na miejsce, do którego mają podejść twoi bohaterowie. **Wiele plansz jest nieczytelnych, a ruch postaci jest nieco sztuczny, ale za to same obrazki są ładne i dobrze ilustrują mroczną atmosferę świata gry.** Oryginalnie potraktowano także Bohaterów Niezależnych. Nigdy nie stoją oni w tym samym miejscu, nie są bierni, ale mają swoje własne życie. Poza tymi kilkoma oryginalnymi pomysłami MROCZNE BRACTWO to sztampowa gra fantasy ze wszystkimi elementami gatunku. Powinna się bardziej spodobać miłośnikom MIGHT & MAGIC, niż tym, którzy sądzą, że teraz każda gra RPG musi przypominać WROTA BALDURA.

Niestety, by grać w ARCATERĘ, trzeba mieć spore samozaparcie. Interfejs jest nieprzyjazny dla użytkownika, pełen różnych okien, okienek, tabelek i ikonek.

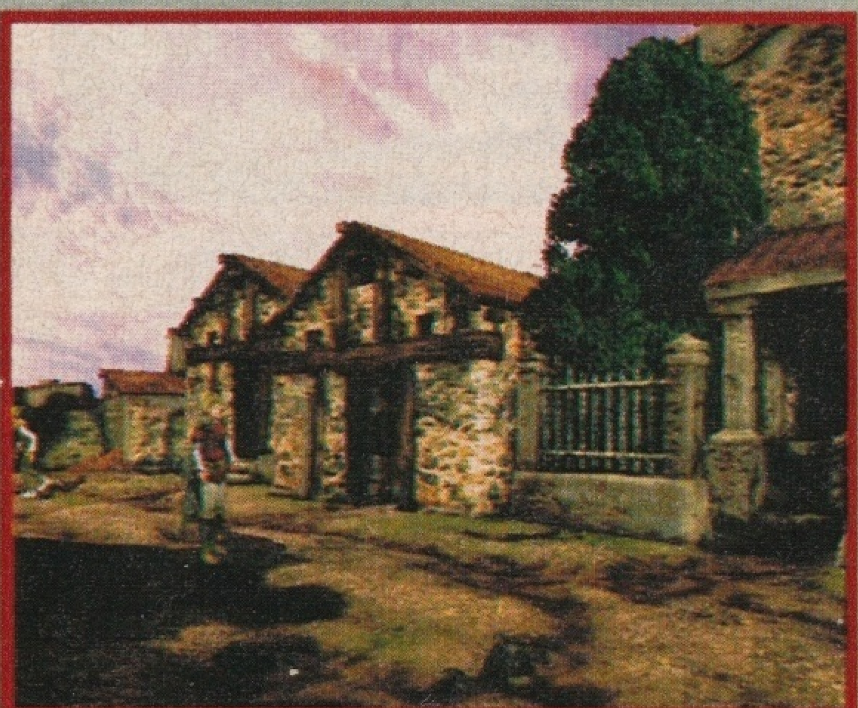
Gra została spolonizowana jedynie w warstwie tekstowej – wszyscy mówią po angielsku, tylko opisy są w naszym ojczystym języku. Tak czy inaczej, prawie wszystko jest zrozumiałe i język nie powinien przeszkadzać w zabawie.



Produkcje fantasy świętują ostatnio swój wielki powrót z podziemi...



Jak zwykle w grach tego typu można spotkać wielu mądrych ludzi



Główne metropolie nie dają biedocie szans na zrobienie kariery

PC	PSX	N64	DC	PL

Arcatera: Mroczne Bractwo
RPG z elementami przygodówki

89 zł	Ubi Soft / LEM	1 gracz

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, 600 MB HD
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM, 600 MB HD

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 4

\+ Mroczny nastrój mistycznego średniowiecza, ładna grafika

– Uciążliwy interfejs, niektóre plansze są zupełnie nieczytelne

To nastrojowe RPG raczej dla fanów starszych tytułów gatunku, niż nowości spod znaku Dungeons & Dragons z wartką akcją i efektami **4**



Teksty: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

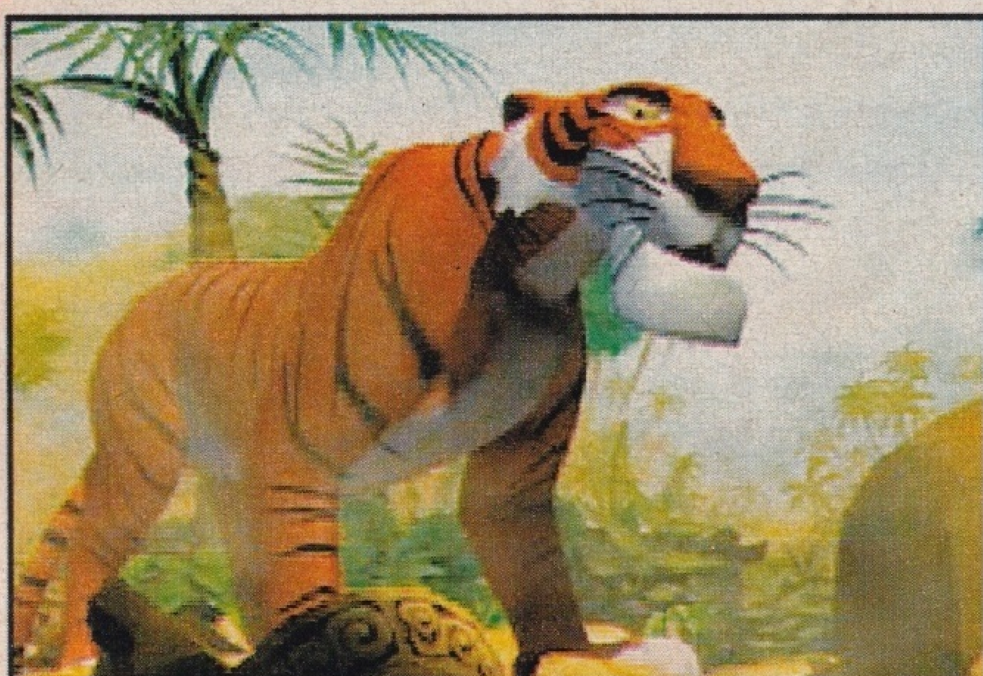
WERSJA POLSKA

Walt Disney's Księga Dżungli GROOVE PARTY

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy SONY możecie wygrać JUNGLE BOOK! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się Miś, przyjaciel Mowgliego?

Przygoda chłopca, który wędruje przez dżunglę nie wzbudziłaby naszej ciekawości, gdyby nie mały szczegół. To pierwsza spolszczona gra na PSX!



Khan nie należy do przyjaciół Mowgliego. Co więcej, chciałby schrupać go na śniadanie

Chyba nikomu nie trzeba mówić, że polska wersja np. FINAL FANTASY 8 sprzedałaby się o wiele lepiej niż angielska... Na Zachodzie już dawno zrozumiano, że nie ma to jak wersja produktu na konsolę w ojczystym języku gracza... Zostawmy jednak na boku te narzekania i radujmy się, że w końcu ktoś pomyślał i o miłośnikach Playstation. Na razie nie jest to żadna rewolucja, chociaż może stanowić niezły początek. **Zabrano się bowiem za produkt, który nie ma zbyt wiele tekstu, a skierowany jest raczej do młodszego odbiorcy (co nie znaczy, że nie spodoba się także starszym).** Bardzo dobrze, że pojawił się on na półkach sklepowych w czasie karnawału, kiedy modne są różne imprezy. KSIĘGA DŻUNGLI opowiada bowiem o przygodach chłopca Mowgliego (postać znana z książki oraz licznych filmów), który postanawia poznać prawdę o swoim pochodzeniu. Ma dwie ręce i dwie nogi, ale wyglądem nie przypomina żadnego ze znanych sobie zwierząt. Nie jest słoniem – przecież nie ma trąby. Na pewno nie należy też do rodziny wilków. Może dowie się czegoś, jeżeli wyruszy w podróż... Po drodze spotyka różne zwierzęta, od których uczy się, jak przetrwać na tym niebezpiecznym świecie. Do tej pory wszystko brzmi jak najbardziej normalnie. **Oryginalny jest jednak sposób rozmowy chłopca ze spotkanymi postaciami. Musi on wtedy nie tylko słuchać piosenek (śpiewanych np. przez zwalistego Baloo), ale także tańczyć w takt ich melodii.** Ale co ty masz z tym wspólnego? Otóż do gry dołączona jest specjalna mata z zaznaczonymi znakami znanymi z normalnego pada. Podczas piosenek pojawiają się na ekranie strzałki, które przesuwają się na dół ekranu. Kiedy trafią w kółko, musisz nacisnąć (najlepiej nogą) na odpowiedni znak na macie. Jeżeli trafisz – dostajesz punkty (i słyszysz okrzyki zadowolenia), a Mowgli robi hopsiup. Gdy twoje wygibasy spodobają się towarzyszowi pląsów, przechodzisz do następnego etapu. W ten sposób pomagasz Mowgliemu w czasie całej przygody, dodatkowo ilustrowanej bardzo ładnymi animacjami. Oprócz tego wprowadzono opcję szybkiej rozgrywki (jeden taniec, panie proszą...). Do tego wszystkiego dołączono zabawę, gdzie pomagacie sobie nawzajem z drugim graczem (jak znalazł na imprezy), czy wdajecie się w szalone pląsy współzawodnictwa (i udowodniacie sobie, kto jest królem dżungli...). Niewątpliwą zaletą gry jest to, że jeżeli chcesz dobrze się bawić, musisz wczuć się w rytm danej piosenki i naprawdę zacząć pląsać po macie. Całe szczęście, że melodie są zróżnicowane i bardzo szybko wpadają w ucho.

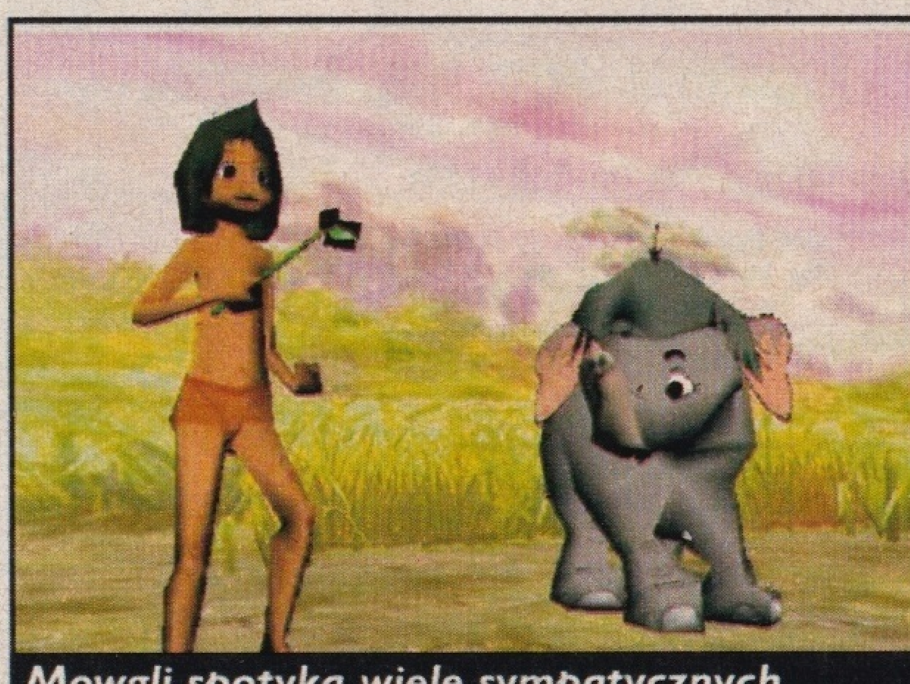


Z boku ekranu widać spadające strzałki, które lecą do Kręgu Tańca

Na początku może ci się wydawać, że zabawa jest nudna, a zadania bardzo łatwe. **Spróbuj wtedy ustawić Zwariowany tryb trudności, a po kilku minutach szalonych skoków będziesz błagał o litość...** Do tego wszystkiego na ekranie od czasu do czasu pokazują się specjalne ikonki, które wprowadzają utrudnienia (np. na ekranie pojawiają się liście i na chwilkę zasłaniają strzałki...).

Oczywiście trudną do przegapienia zaletą gry jest jej polska wersja. Trzeba przyznać, że jest ona udana. Głosy dobrano bardzo ładne, dobrze je podłożono, a i obecność menu w swojskim języku na pewno ucieszy wielu graczy. Niestety, nie przetłumaczono słów piosenek. Oczywiście byłoby to dosyć trudne, ale jeżeli przypomnisz sobie doskonałe spolszczenie piosenek w RÓŻOWEJ PANTERZE, to widać, że jednak można. No, ale skoro w normalnym życiu też często słuchamy utworów z angielskimi tekstami, to można jakoś to przeboleć.

A więc: Let's dance, ups... Do tańca!



Mowgli spotyka wiele sympatycznych i muzykalnych zwierzątek



Wyjątkowo ładna strona. Jest tutaj więcej wiadomości niż drzew w dżungli. No, może tylko trochę mniej



PC | **PSX** | N64 | DC | **PL**

Księga Dżungli
Pląsy na Macie

199 zł	Sony	1-2 graczy

● Wykorzystuje: Memory Card, Matę

Grafika 4+ **Dźwięk** 5 **Frajda** 4

\+ Ciekawy pomysł, bardzo ładne piosenki, śliczne animacje i dobre spolszczenie

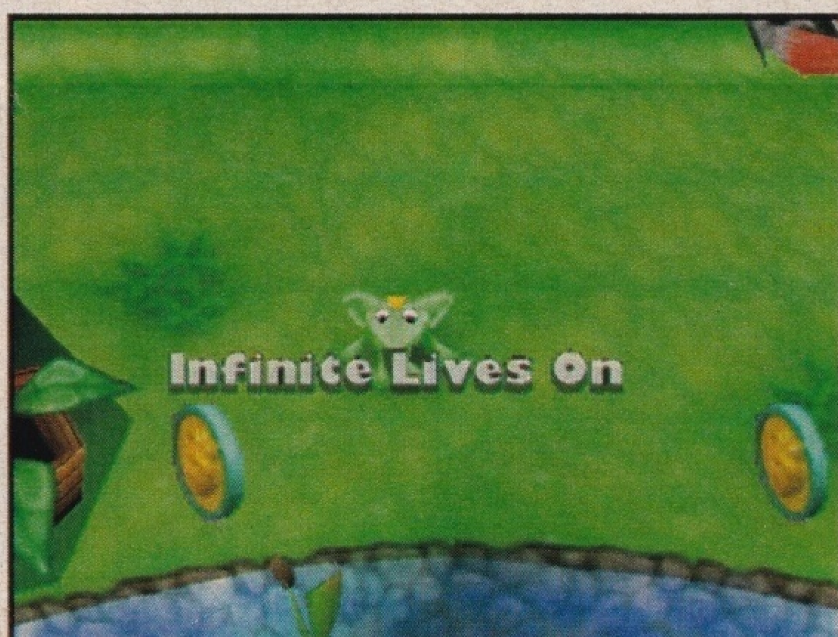
– Szkoda, że nie zostały przetłumaczone słowa piosenek

Pierwsza spolszczona gra na PSX prezentuje się całkiem dobrze. Okazuje się, że i w dżungli znają nasz piękny język 4

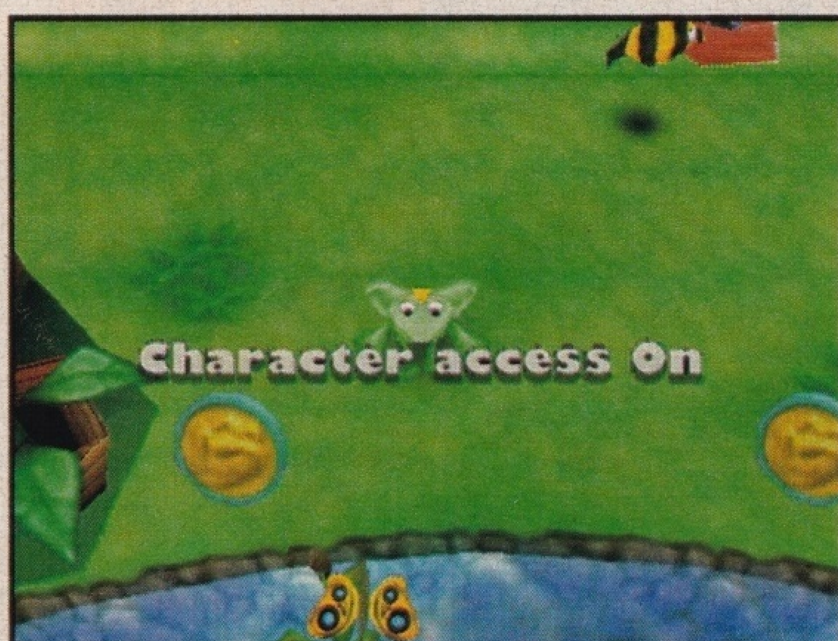
Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

Frogger 2

Podczas gry wciśnij **Escape**, aby zatrzymać zabawę. Teraz wciśnij prawy klawisz **CTRL**, a następnie poniższe kombinacje:



***Dół, Dół, Góra, Dół, Prawo, Dół, Góra, Góra** – Nieskończona liczba żyć (ach, jak przyjemnie...)*



***Lewo, Prawo, Lewo, Lewo, Lewo, Góra, Lewo, Lewo** – Dostęp do wszystkich postaci*



***Góra, Dół, Lewo, Prawo, Prawo, Prawo, Dół, Lewo** – Dostęp do wszystkich poziomów*

Frogger 2 Swampy's Revenge

Kingdom Under Fire

WERSJA POLSKA

Podczas gry wciśnij Enter i wpisz **~makemyday**.

Kody

Teraz ponownie wciśnij Enter i wpisz jeden z poniższych kodów:

~hastalavista
Zniszczenie wszystkich budynków

~baegopa
Dostajesz po 500,000 każdego z surowców

~simsimhae
Szybsza budowa

~dayspring
Odkrywa całą mapę

~knowledgeispower
Szybsza regeneracja Mana

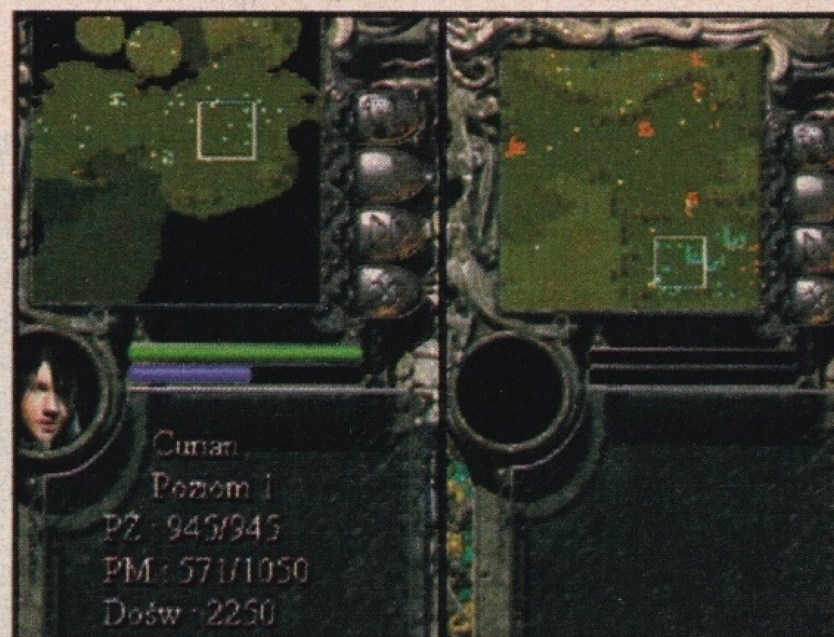
~amosbemerciful
Pełny zapas Mana

~godblessu
Pełne zdrowie



*Warowna budowla Orków była bardzo okazała. Była... przed użyciem kodu **~hastalavista**!*





*Chcesz widzieć więcej? Wpisz **~dayspring** i mapa odkryje wszystkie swoje tajemnice*

Hitman Codename 47

Wpisz **Kim Bo Kastekniv** jako imię bohatera, a dostaniesz wszystkie misje



Płatni zabójcy mają swoje metody... Teraz możesz zacząć grę od końca!

Colin McRae Rally 2

WERSJA POLSKA

Wpisz poniższe kody jako imię kierowcy:

Kody

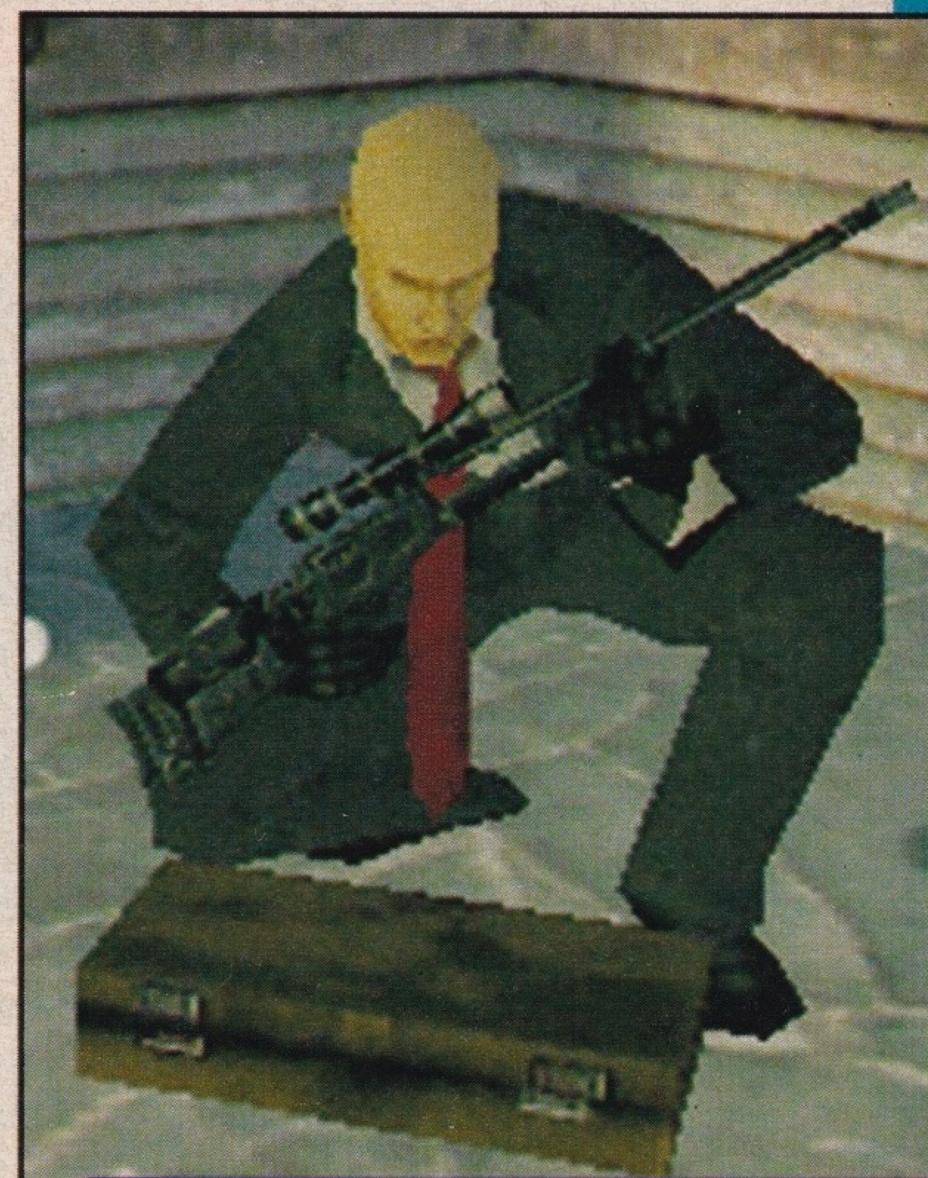
minime
Dostęp do samochodu Mini Cooper S

allthebuttons
Dostęp do wszystkich samochodów

greatnews
Dostęp do wszystkich tras



*Jeśli tylko sobie tego życzysz, możesz ścigać się ulepszoną, zachodnią wersją Malucha **-minime***



CLICK! 2/2001

PORADNIK

KODY



Dzięki drobnemu oszustwu zaznasz przyjemności nocnych jazd po najdzikszych trasach



*Dla „dorosłych” graczy, po wpisaniu **allthebuttons**, ujawnią się wszystkie „dorosłe” wyścigówki*



TOMB RAIDER CHRONICLES

Oto kolejne dwie opowieści o przygodach Lary Croft. Tym razem powspominasz jej dzieciństwo oraz sprawdzisz, czy twoja ulubienica jest lepsza od Trinity. W opowieści o Wyspie Demonów czeka cię dużo skoków, akrobacji i wspinaczek. Wieżowiec to z kolei możliwość wykazania się w walce z naprawdę groźnymi przeciwnikami

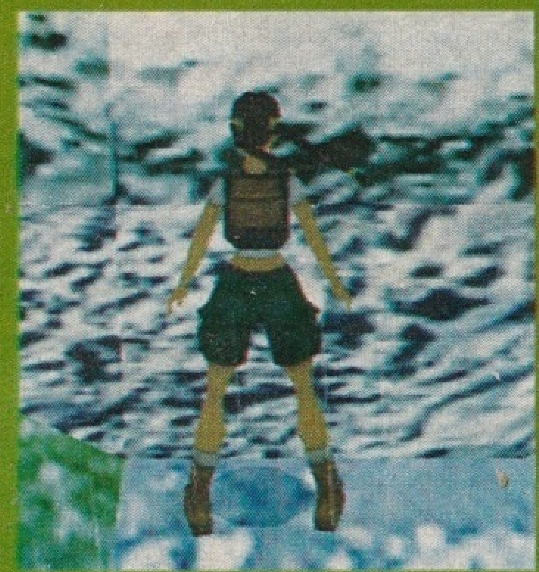


Epizod 3: Tajemnicza Wyspa

Część 2

Poziom 1. Wyspa

1. Podskoki i akrobacje



Biegnij przed siebie, aż dotrzesz do wielkiej rozpadliny. Teraz skacz na półkę skalną po drugiej stronie. Nad głową Lary znajduje się podłużne pęknięcie. Podskocz i chwyć się krawędzi. Tą drogą podążaj aż do końca. Przesuń się na półkę po lewej stronie i zeskocz na dół.



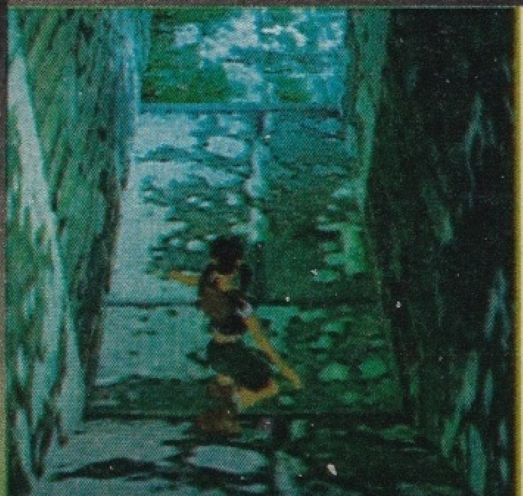
Wąskim tunelem przedostaniesz sie na drugą stronę skalistej wieży. Teraz przeskocz na najbliższą skałę. Podskocz i chwyć się porośniętego skalnego nawisu. Po tym „moście" przedostaniesz się do kolejnego tunelu. Po prawej stronie znajduje się apteczka, po lewej droga na dół.



Teraz udaj się do przejścia znajdującego się po prawej stronie. Nie właź jednak w wąski tunel. Spójrz w górę. Pod sklepieniem tej groty znajdują się belki, których możesz się chwycić. Tym sposobem dostaniesz się na sam szczyt.



Teraz musisz skoczyć na pochyłą skałę po prawej stronie. Jest stroma, więc Lara zacznie się z niej zsuwać. Zanim runie w przepaść, musisz chwycić się krawędzi. Trzymając się jej, przesuń się na prawo, aż znajdziesz się nad otworem niewielkiej groty. Puść się krawędzi na górze i natychmiast chwyć tej niżej.



Na dole czeka na ciebie filmik.. Teraz już wiesz, że najbliższym zadaniem Lary jest zdobycie serca demona. Najpierw skieruj się na lewo, do niewielkiego otworu w skale. Tędy przejdziesz do ruin zabitych deskami. Na końcu ciemnej groty odnajdziesz procę. Potrzeba ci jeszcze gumowej cięciwy. Wróć na polanę z drzewem.



Z pozycji, w której się znajdujesz, możesz wskoczyć do studni. Nie wahaj się ani chwili (ale zapisz grę). W studni płyń do samego końca tunelu. Wynurzysz się przy wejściu do starego domu. Aby dostać się do środka, podpłyń do platformy po prawej stronie, patrząc na wejście. Jest ona pochyła, więc Lara zsunie się z powrotem do wody. Zanim to się stanie, musisz wyskoczyć saltem w tył. Jednym skokiem znajdziesz się przy wejściu do domu.

2. Wyprawa po serce dzwonu



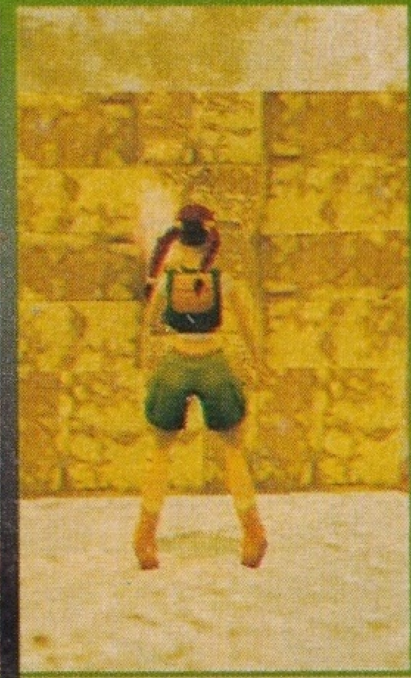
W zrujnowanym domostwie znajdziesz apteczkę i starą dętkę. W sam raz nada się do twojej procy. Teraz wróć do ruin zabitych deskami. Wespnij się na górę i w tym miejscu użyj procy. Lara wystrzeli pocisk w zaczep, który podtrzymywał dzwony. Te runą i droga stanie otworem.



Teraz zabierz serce dzwonu (dla przypomnienia – chodzi o metalową pałkę, która uderza o jego ściany i wydobywa dźwięk) i pobiegnij do przejścia. Tą drogą dostaniesz się do grobowców. Przeszukaj najbliższy. Znajdziesz tam łuczywo. Teraz udaj się do przejścia na drugim krańcu tego wąwozu. Po drodze możesz podpalić swoją pochodnię. W tunelach, do których trafisz, znajduje się jedna zapadnia. Omiń ją i znajdź salę z korzeniami drzewa wystającymi ze sklepienia. Podpal je pochodnią i podnieś serce demona. Udaj się do najbliższych drzwi.



Teraz obejrzyj sekwencję filmową i ruszaj dalej. Wróć do miejsca z grobowcami. Podejdź do zamkniętych wrót. Po twojej prawej stronie, w ścianie, znajduje się niewielka nisza. Tam właśnie umieść serce demona. Kiedy to zrobisz, otworzą się wszystkie grobowce i wyjdą z nich impy. Nie trać czasu i wskakuj w otwarte przejście.



Po przerywniku filmowym możesz działać dalej. Rusz jedyną drogą przed siebie. Weź apteczkę i... przejdź do następnego poziomu!

Poziom 2. Labirynt

1. Duch przewodnik



Tak właśnie trafiłeś do kaplicy. Rozejrzyj się i skieruj do zakratowanych drzwi po lewej stronie, patrząc w stronę ołtarza (albo miejsca, gdzie powinien się on znajdować). Lara dostrzeże ducha, który przechodzi przez ściany, po czym zostawia na oparciu ławy jakiś przedmiot. Ten przedmiot będziesz musiał zabrać.



Póki co, idź na koniec głównej nawy. Zamiast ołtarza znajdują się tam trzy kamienne płyty. Naciśnij najpierw środkową, potem lewą. Na końcu zaś prawą. Drzwi do miejsca, gdzie poszedł duch, stoją otworem. Niestety, pojawili się także upiorni strażnicy – na wpół widoczne szkielety z mieczami. Aby nie dać się zranić, przesuwaj się wzdłuż ściany po prawej stronie albo miń ich skokami.



Z oparcia ławy wyciągnij przedmiot pozostawiony przez upiornego mnicha. Wróć do poprzedniej sali. Znowu musisz ominąć strażników. Podejdź do zagłębienia w ścianie, gdzie znajduje się wielkie naczynie i użyj tam zdobytego przedmiotu. Szkielety znikną i drzwi po prawej stronie staną otworem. Tam też się skieruj.



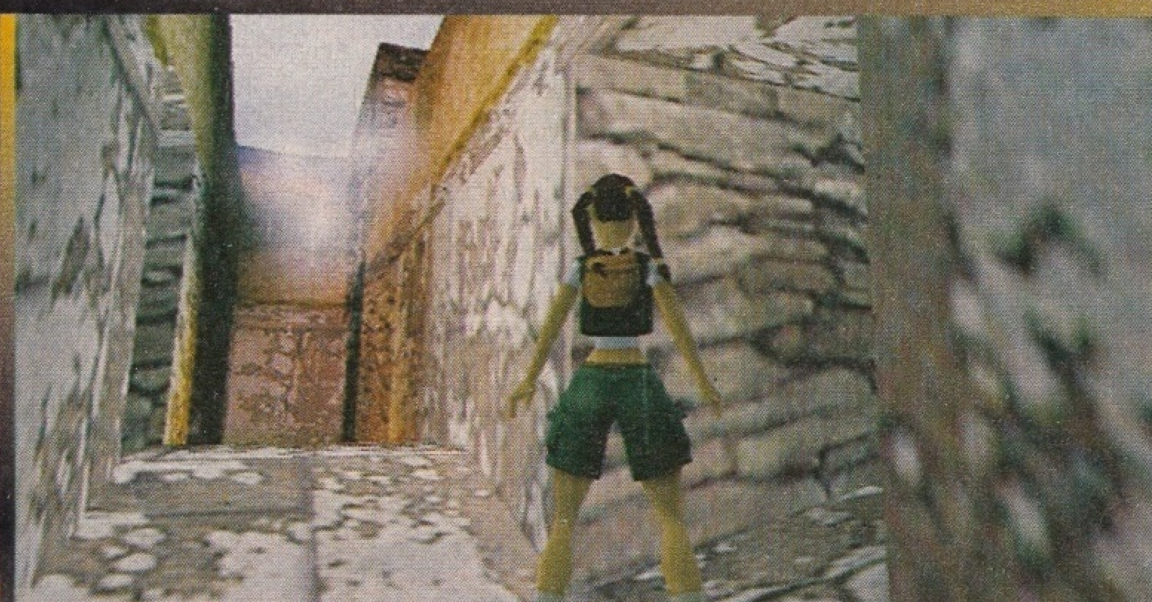
Tą drogą, w ślad za duchem, trafisz do wielkiego labiryntu, przypominającego ten z filmu „Imię róży". Biegnij przed siebie aż natrafisz na komnatę z czworokątnym otworem w podłodze. Śmiało wskocz do niego.



Wylądujesz w sadzawce otoczonej klatką schodową. Wespnij się i skieruj w korytarz na pierwszym poziomie. Tędy dotrzesz do wielkiej, obrotowej wieży z ruchomymi kładkami. Uruchom maszynerię. Koło obróci się, nowy most opuści. Udaj się tą drogą.



Znajdujesz się na kolejnej klatce schodowej. Wespnij się na pierwszy poziom i udaj na kolejną obrotową wieżę. Tam znajdziesz Księgę. Podnieś ją i przeskocz do przejścia na wprost. Podążaj tą drogą na samą górę, skacząc po resztkach schodów.



Na zewnątrz zobaczysz coś, co w Irlandii nazywają „Will-of-the-wisp". Są to bagienne ogniki, światełka, które unoszą się w powietrzu. Można tylko zgadywać, że to jakiś duch. Tak czy inaczej, podążaj za tą istotą. Po drodze będziesz miał do przejścia jeszcze jeden labirynt, pełen dziur i wilkołaków. Nie masz broni, więc omijaj złe stwory. Podążaj za światłem aż do końca labiryntu i pochylni.



Tam Lara spotka księdza Dunstana, który nieco osiwiał od zwiedzania wyspy demonów. On zaprowadzi cię na kolejny poziom zabawy.

Poziom 3. Stary Młyn

1. W podskokach do rozpadliny



Znowu Lara jest sama. Masz przed sobą dwie drogi – na wprost lub na lewo przejście w skałach. Jeśli pójdziesz na wprost, drogę zagrodzi ci upiorny jeździec. Tędy nie przejdziesz, więc skieruj się do wejścia z boku.

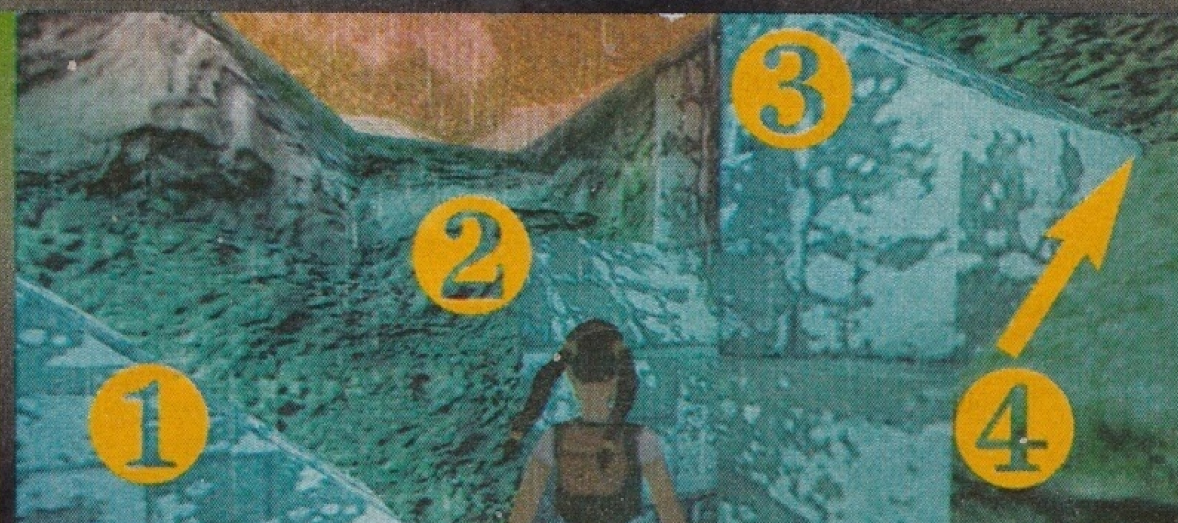


Podążaj korytarzami, aż natrafisz na wejście do wielkiej rozpadliny. Po lewej stronie znajduje się półka skalna, a na niej dwa złośliwe impy. Będą one rzucać w ciebie kamieniami.
Skocz i złap się liny. Zjedź na dół. Obróć się i spójrz na skałę koło wejścia. Tam leży pochodnia. Rozbujaj się i skocz. Podnieś pochodnię i zsuń się na platformę z wyjściem z tej lokacji. Wróć do korytarzy i biegnij na ich koniec. Od płonącej pochodni odpal swoją. Teraz możesz wrócić do rozpadliny z impami. Rzuć pochodnię w ich stronę. Stworki zaczną biegać w kółko, a ty zyskasz nieco spokoju.

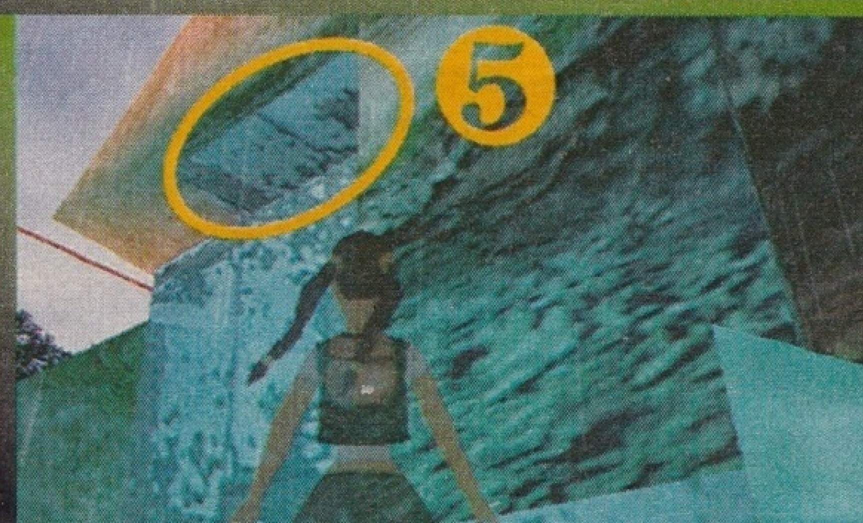




Skocz i chwyć się liny. Musisz dostać się na górę, do miejsca, w którym widać drzwi z metalowymi sztabami. Lara może zabrać sztabę, która posłuży jej za łom. Wróć na start. Skocz i złap się liny. Rozhuśtaj się i przeskocz na drugą stronę rozpadliny. W małej jaskini znajdziesz apteczkę.



Musisz dostać się do szczeliny w skale. Pamiętaj, żeby zapisywać grę po każdym udanym skoku. Stań plecami do wejścia do lokacji i wejdź na najniższą skałę. Na wprost znajduje się skała z pochyłym czubem. Wskocz na nią 1. Przeskocz saltem w bok na sąsiednią skałę 2. Potem od razu skocz na skałę, którą masz za plecami 3. Chwyć się jej brzegu i podciągnij. Przeskocz na następną skałę 4. Skocz w bok i chwyć się rozpadliny 5.



Zadanie jest trudne, więc nie pozostaje nic innego, jak powtarzać je w kółko albo rzucić TOMB RAIDERA w kąt. Kiedy chwycisz się brzegu rozpadliny, podciągnij się i wpełznij do środka. Tam użyj łomu, aby zdobyć trochę kredy. Teraz możesz wrócić do pozycji startowej.

TOMB RAIDER CHRONICLES

2. W środku wiatraka



Wróć na ścieżkę. Koło skały użyj kredy. Lara zacznie rysować pentagram. Teraz obejrzysz film. Jeździec, Kozak, porywa księdza Dunstana. Gdy przejdziesz za skałę, pojawi się kolejny film. Kozak rozkazuje zatrzymać wodę, która otacza jego schronienie i której nie może przejść.



Udaj się między dwa budynki i przeskocz nad płynącą wodą. Dostaniesz się do kolejnej wielkiej lokacji z olbrzymim wiatrakiem. Najpierw udaj się do jaskini po lewej stronie. Zabierz stamtąd apteczkę i wyskocz, zanim Larę ogarną płomienie.



Wskocz do wody otaczającej wiatrak. Zanurkuj i popłyń do miejsca, gdzie krąży czerwona istota. Weź ze stosu srebrną monetę. Czerwony topielec zacznie cię gonić. Płyń w stronę klatki, która znajduje się na dnie. Wrzuć do niej srebrną monetę. Potwór wskoczy do klatki po skarb, a stojące na brzegu impy wyciągną ją z wody.



Teraz wróć do miejsca, którego pilnował czerwony stwór. Zauważysz, że podwodne przejście jest w tej chwili otwarte. Tą drogą dostaniesz się do wnętrza wiatraka.



W środku znajduje się wielka maszyneria. Musisz przedostać się za zamknięte drzwi na górze. Naciśnij trzy razy wajchę. Wciśnij i przytrzymaj przycisk „Akcja". W odpowiednim momencie przeskocz na platformę po drugiej stronie. Teraz szybko na prawo – kucnij i przeczołgaj się pod opadającymi drzwiami.



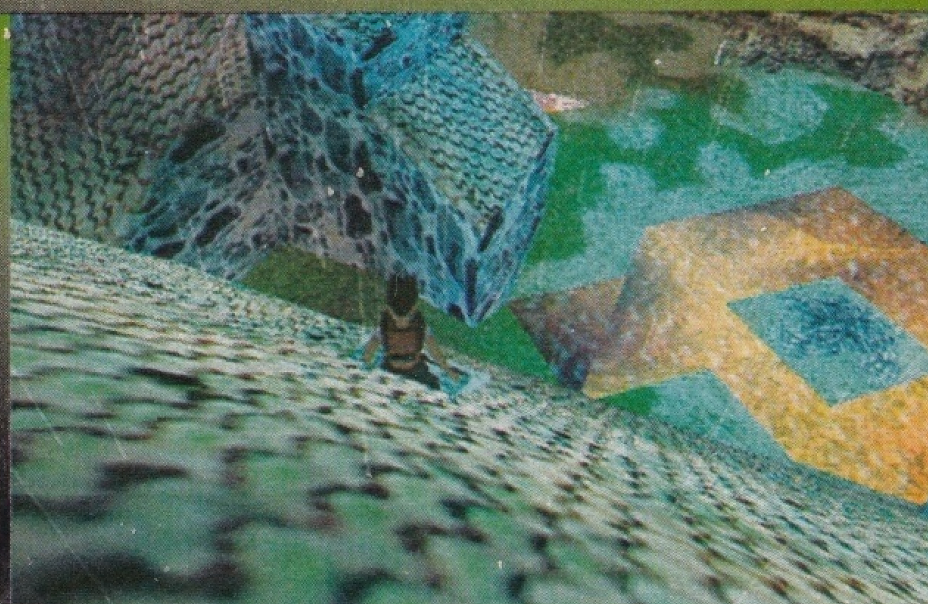
Za drzwiami podskocz i podciągnij się na platformę. Obróć się i skocz w stronę wajchy w ścianie. Przyciskając klawisz „Akcja", uruchomisz kolejny mechanizm. Teraz woda zacznie płynąć znacznie wolniej. Wróć do młyna.



Udaj się na drugi koniec tej lokacji. Wskocz do wody i wespnij się na przeciwległy brzeg. Podskocz i podciągnij się na górę. Przeczołgaj się przez przewężenie i znów podciągnij się na kolejną skałę. Teraz znajdujesz się w punkcie widokowym.



Przeskocz na dach domu. Jest stromy, dlatego musisz się znaleźć dokładnie w zagłębieniu na okno. Przeskocz do zagłębienia kolejnego okna. Stąd musisz dużym susem przedostać się na dach młyna. Najlepiej zrobić to, stając na brzegu platformy i wykonując zwykły skok, a nie np. skok z rozbiegu.



Kiedy będziesz już na dachu młyna, kucnij, podczołgaj się do jego krawędzi i wykonaj z tej pozycji przewrót w przód. Naciśnij ostatni przełącznik i obejrzyj sekwencję kończącą tę planszę, a zarazem opowieść o księdzu Dunstanie i mrożącej krew w żyłach Wyspie Demonów.



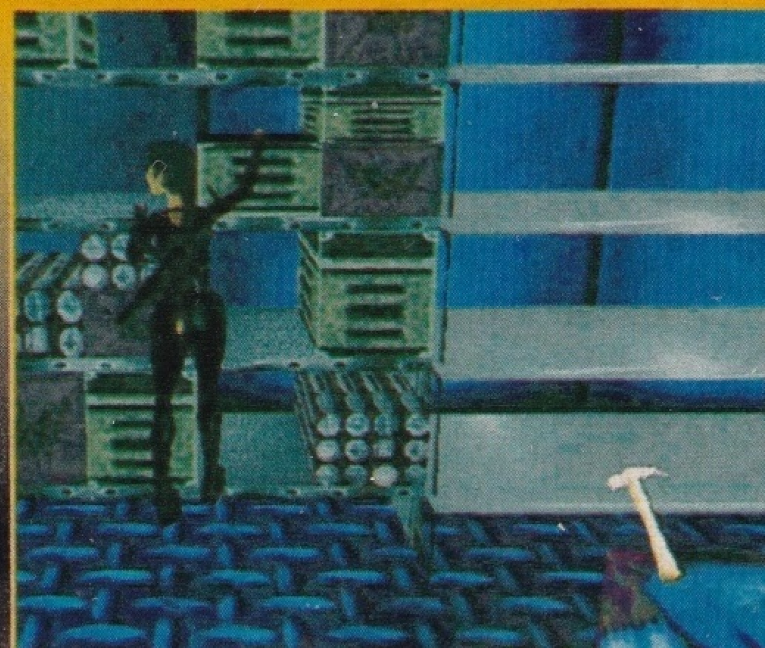
Epizod 4: Wieżowiec

Poziom 1. 13 piętro

1. Pierwsze starcie



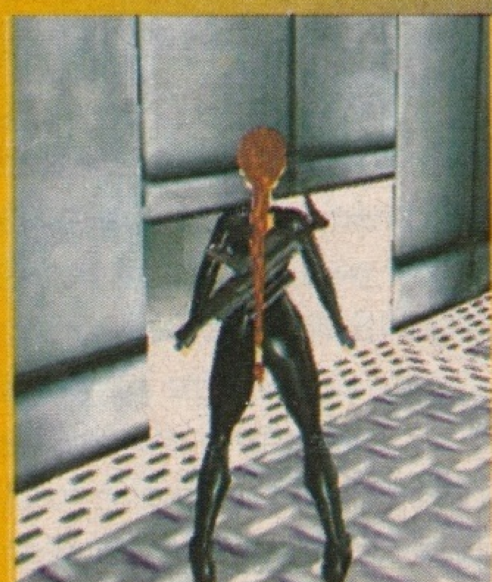
Skręć w lewo. Weź pistolet maszynowy i zniszcz kratkę. Wczołgaj się do tunelu. Po chwili pojawi się strażnik w ciężkim pancerzu. Ruszaj dalej. Dojdziesz do korytarza, który zabezpiecza ruchomy laser. Wczołgaj się tam i weź apteczkę. Poczekaj, aż laser się oddali i przeskocz nad zagłębieniem z laserami.



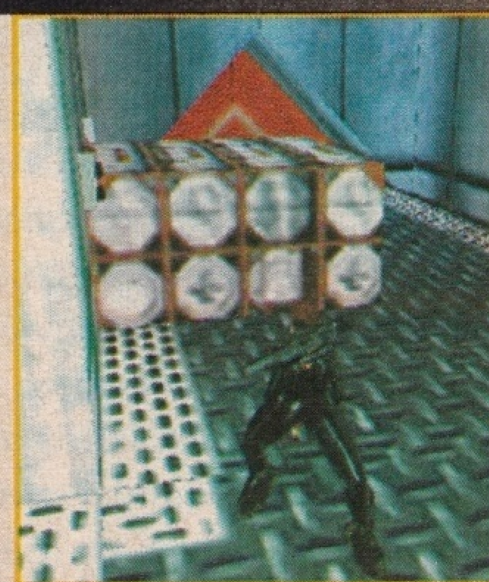
Tą drogą dostaniesz się do pomieszczenia. Zabierz z szafek wszystkie przedmioty (pamiętaj o młotku) i wespnij się na pudło. Skocz i wczołgaj się do tunelu. Wróć do początku lokacji. Na twojej drodze pojawią się kolejne dwa ruchome lasery.



Przeskocz nad niższym laserem i dopadnij do końca korytarza. Przyklęknij pod wyższym laserem. Po prawej jest pokój z artefaktem Iris. Kłódkę zniszcz młotkiem i wskocz do pomieszczenia. Wespnij się na drabinę i poczekaj, aż minie cię laser. Na górze strzel do zniszczonej ściany – otworzy się kolejne przejście.

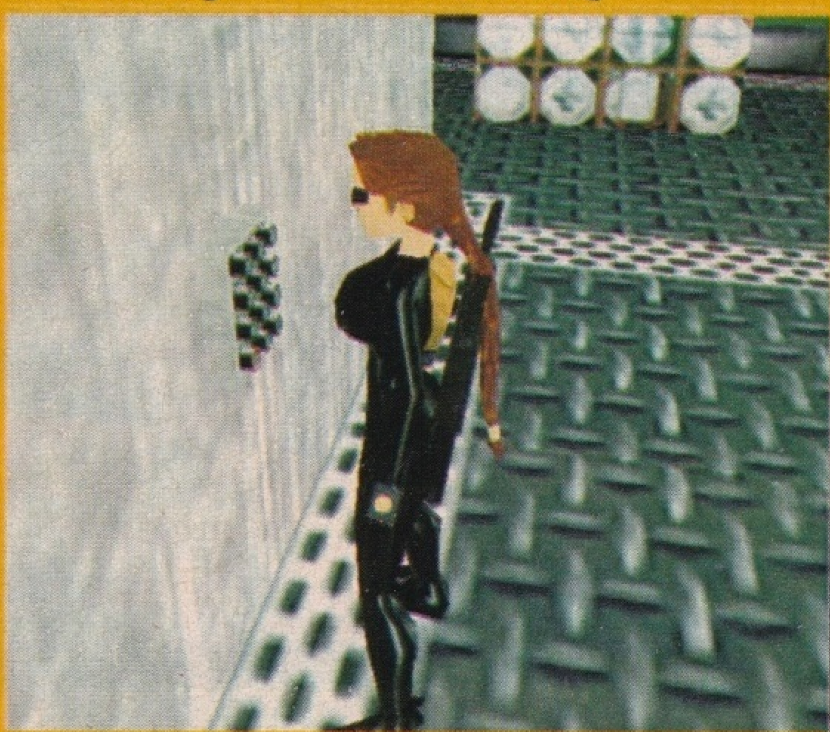


Tunelem przedostaniesz się do korytarza patrolowanego przez strażnika. Zastrzel go, zanim uruchomi alarm. Korytarz na prawo jest zabezpieczony laserem. Skorzystaj z tunelu przy ziemi. Podejdź ostrożnie do dyżurki, w której śpi wartownik. Zabierz mu kartę dostępu i otwórz nią najbliższe drzwi. Z magazynu weź wszystkie przedmioty i wróć do korytarza.



Podejdź do windy, naciśnij guzik i poczekaj, aż podjedzie. Wsiądź do środka i użyj panelu, aby dostać się na 16 piętro. Pozbądź się dwóch strażników i poczekaj, aż pojawi się trzeci. Teraz skręć w lewo. Do pomieszczenia za trójkątnymi drzwiami wejdź bez wyciągniętej broni. Ze strony pracujących tam naukowców nie grozi ci żadne niebezpieczeństwo. Naciśnij przycisk i wyjdź.

2. Przejażdżka windą



Wróć do windy i rusz na kolejne piętro. Korytarzem dostaniesz się do pomieszczenia nad salą Iris. Dalej przejdź do sali z pomarańczowymi skafandrami. Wyjmij je – z jednej z szafek wypadnie dysk. Podnieś go i wróć do windy. Teraz Lara zjedzie na 13 piętro.



Podejdź do komputera przy wielkich wrotach i użyj w tym miejscu dysku. W ten sposób otworzysz klapę kolejnego szybu wentylacyjnego. Podążaj tą drogą. W pionowym szybie rozpocznie się sekwencja kontrolowanych eksplozji. Wyczuj moment przerwy i zjedź na dół po rurze.



Pozbądź się strażników. Dotrzesz do wielkiej sali. Przeszukaj magazyn na piętrze. Zabierz chusteczki i apteczkę. Po metalowych schodach zejdź na dół. Kartą otwórz pierwsze drzwi do niewielkiego laboratorium. Zabierz wszystko z szafek (chloroform) i opuść pomieszczenie zanim rzucą się na ciebie robale.

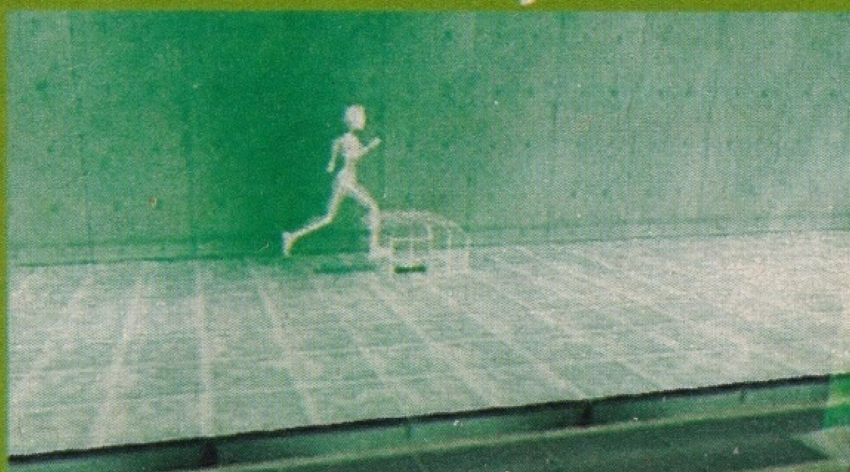


Rozpraw się ze strażnikiem i ruszaj przez wielkie drzwi. Pojawi się kolejny wartownik. Strzelaj w głowę. Podnieś kartę dostępu do laboratorium. Następnego korytarza pilnuje zwykły ochroniarz. Jeśli cię dostrzeże, uruchomi działko. Wskocz do następnej sali i nie strzelaj do naukowca. Lara nakłoni go do współpracy.

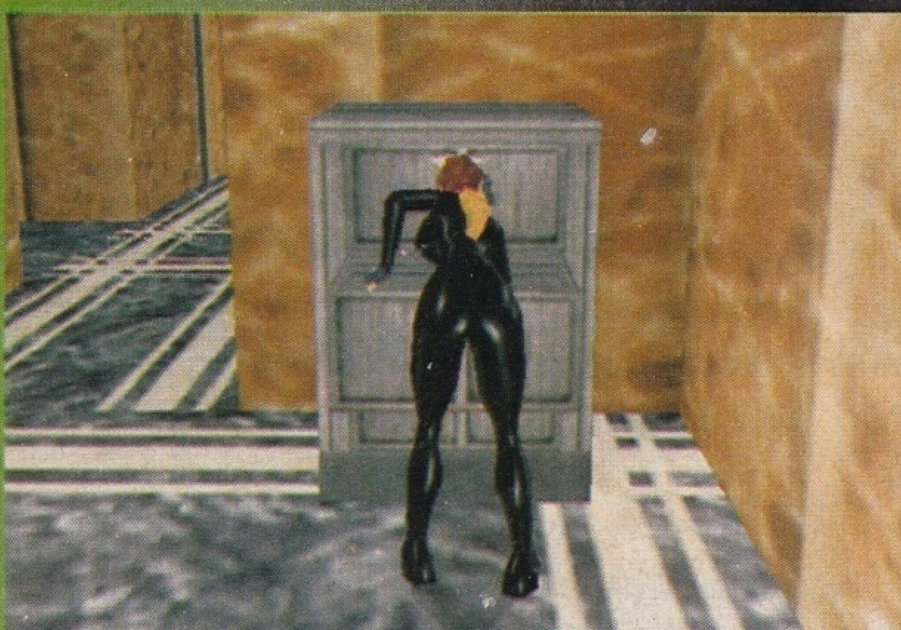
Przez otwarte drzwi dostaniesz się na niewielką klatkę schodową. Wejdź na samą górę. Tam znajdziesz pomieszczenie kontrolne z widokiem na salę artefaktu. Uruchom przełącznik i biegnij na sam dół. Kiedy będziesz na prostej, użyj klawisza sprint, aby dopaść artefakt, póki energia jest odłączona. Podnieś go i opuść pomieszczenie przez otwarte drzwi.

Poziom 2. Ucieczka

1. Zwiedzanie budynku



Znajdujesz się w korytarzu. Wejdź do dużej sali i kiedy Zip powie ci, co masz robić, odłóż broń na półkę. Teraz możesz ruszyć dalej. Korytarz jest skanowany promieniami X. Na prześwietleniu widać, że w jednym z pojemników jest bomba, a w drugim apteczka. Weź ją i ruszaj dalej.



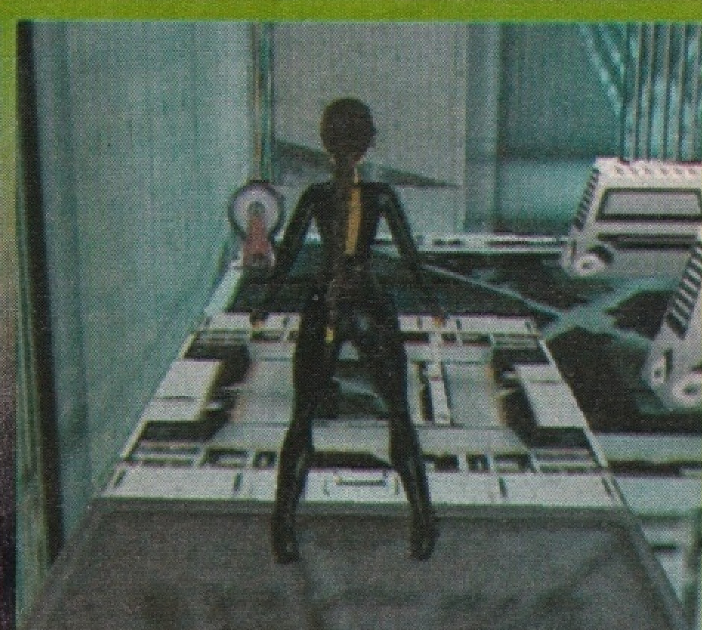
Przeszukaj wszystkie pomieszczenia, do których możesz wejść. Nasącz chusteczkę chloroformem. Zajdź po cichu strażnika i uśpij go swoją nową bronią. Przeszukaj okolicę – znajdziesz między innymi kartę dostępu do toalety. Udaj się do WC. Drzwi mają zamek kodowy. Jaki jest kod? Znajduje się na karcie dostępu!



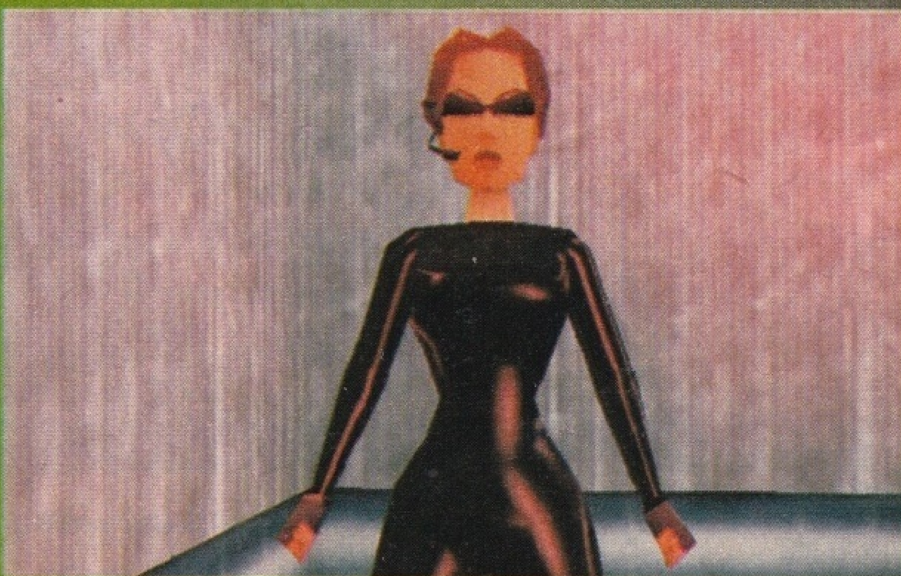
Najpierw zajrzyj do damskiej toalety i zabierz stamtąd apteczkę. Teraz udaj się do przedziału męskiego. Wejdź do pierwszej kabiny. Nad głową Lary znajduje się klapa. Podskocz i złap się jej – w ten sposób otworzysz kolejne przejście. Podążaj dalej tą drogą.



Na końcu tunelu odwróć się, chwyć krawędzi i zsuń na dół. Dotrzesz do szybu wind. Kiedy wyjdziesz z tunelu, musisz skoczyć na łańcuch. Wespnij się na górę i skocz! Lara wyląduje na podeście. Teraz musisz przedostać się na poziomy drążek. W odpowiednim momencie skocz do otworu w ścianie.



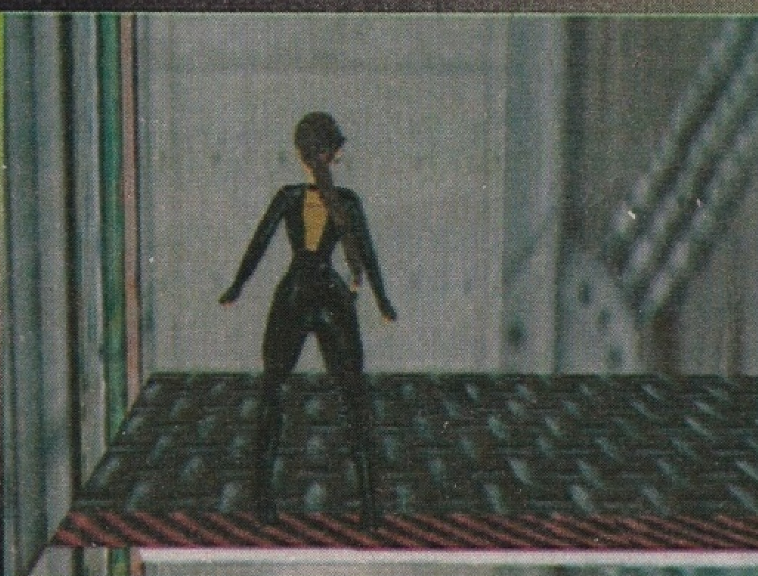
Stąd musisz wykonać pojedynczy skok i chwycić się dachu windy. Nie jest to łatwe zadanie. Kiedy będziesz już na miejscu, podnieś amunicję i otwórz klapę w dachu. Zeskocz szybko do windy i uruchom ją.



Dźwig zatrzyma się na piętrze, którego pilnuje strażnik. Nie możesz go uśpić. Po cichu podejdź do drugiej windy, otwórz drzwi i uruchom ją. Zabierze cię na kolejne piętro. Kiedy otworzą się drzwi, zostaniesz zaatakowany przez trzech strażników. Musisz teraz szybko zamknąć drzwi. Niestety, uszkodzona winda zacznie spadać. Skorzystaj z panelu, aby uruchomić hamulce, zanim będzie za późno!



Po sekwencji filmowej możesz grać. Wespnij się na dach windy i skocz na kolejny poziomy drążek. Z niego przeskocz na platformę. Musisz chwycić się jej krawędzi. Podciągnij się i rozpocznij wspinaczkę po ścianie. W połowie wysokości wykonaj skok do tyłu na kolejną platformę.



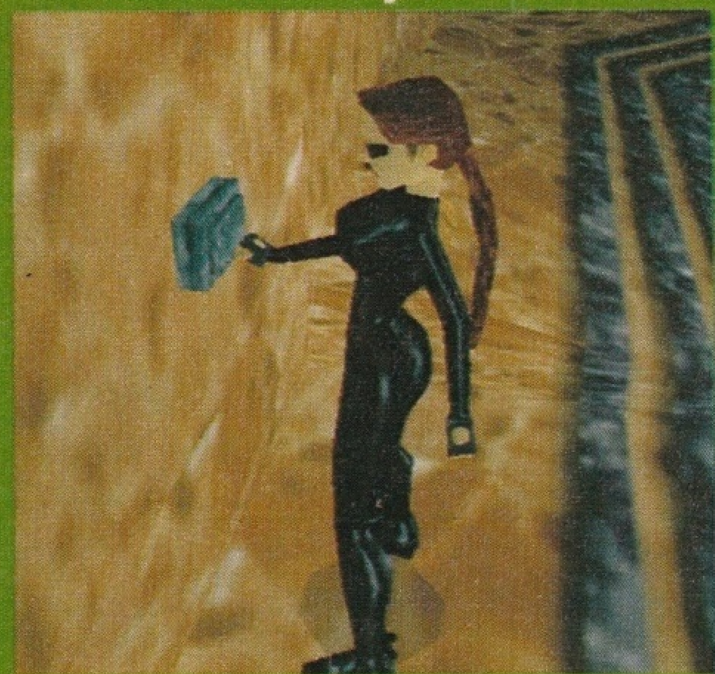
Czeka cię skok na poziomy drążek, obrót i skok na przeciwległą półkę. Rusz po pochylni. Zapisz grę. Z pierwszej zjeżdżalni trafisz na drugą. Skocz i złap się rury. Musisz się na niej pobujać, dopóki nie zgasną płomienie. Skocz na kolejną rurę i na ostatnią platformę, obróć się i odbiegnij od zionącego ogniem wentylatora.



Teraz musisz dostać się do otworu w ścianie. Dalej czeka cię chodzenie po linie. Po drugiej stronie szybu windy znajdziesz chloroform. Ta droga zaprowadzi cię do korytarza patrolowanego przez strażnika. Nie masz broni, więc nie pozostaje ci nic innego, jak wziąć nogi za pas.

TOMB RAIDER CHRONICLES

2. W sali Teleportera



Korytarzem dostaniesz się do sali. Wbiegnij na most. Musisz wspiąć się wyżej po kracie. Obiegnij salę i naciśnij przełącznik. Lasery na dole znikną. Zeskocz na dół. Niższy poziom jest pod napięciem. Musisz wskoczyć na podwyższenie, a stamtąd do akwarium. Zabłąkana kula rozbije szkło i wyłączy pułapkę. Teraz naciśnij kolejny przełącznik i uciekaj do drzwi. Biegnij dopóki nie natrafisz na kolejną salę.



Po sekwencji filmowej zapisz grę i biegnij dalej. W tej sali są dwa działka, tak więc musisz się bardzo spieszyć i często używać apteczki. Naciśnij przełączniki i szybko wskocz w korytarz, w którym przez moment będziesz bezpieczny. Niestety, musisz ruszać dalej, bo czeka cię jeszcze sporo ciężkich zadań.



Tak trafisz do sali Teleportera. Aby zadziałał, musisz zajrzeć do pokoju obok. Są tam skrzynki z bombami i jedna z dyskiem. Spójrz na sufit. Podejdź do klapy i otwórz ją. Wskocz do tunelu. Zawędrujesz do sali nad skrzyniami. Uruchom przełącznik. Teraz skrzynie są prześwietlone. Zabierz dysk i włóż go do konsoli komputerowej przy Teleporterze. Wejdź na miejsce oznaczone X i w podajniku umieść artefakt.



Teleportacja przeniesie cię do analogicznego pomieszczenia. Tunel wentylacyjny zaprowadzi cię w korytarz. Musisz przedostać się za drzwi z zamkiem kodowym. Możesz poczekać aż strażnik będzie wpisywał kod (użyj matrixowych okularów) albo wejść w korytarz, kiedy strażnik jest za drzwiami. Poczekaj aż wyjdzie i wskocz do środka.



Wyłącz promienie roentgenowskie. Tunelem po lewej stronie dostaniesz się tam, gdzie zostawiłeś swojego H-K. Podnieś go i biegnij bezpieczną już drogą. Zatrzymaj się przy niewielkich drzwiach. Strzel w gaśnicę – eksplozja otworzy przejście.

Poziom 3. Czerwony Alarm!

1. Zmagania z laserami



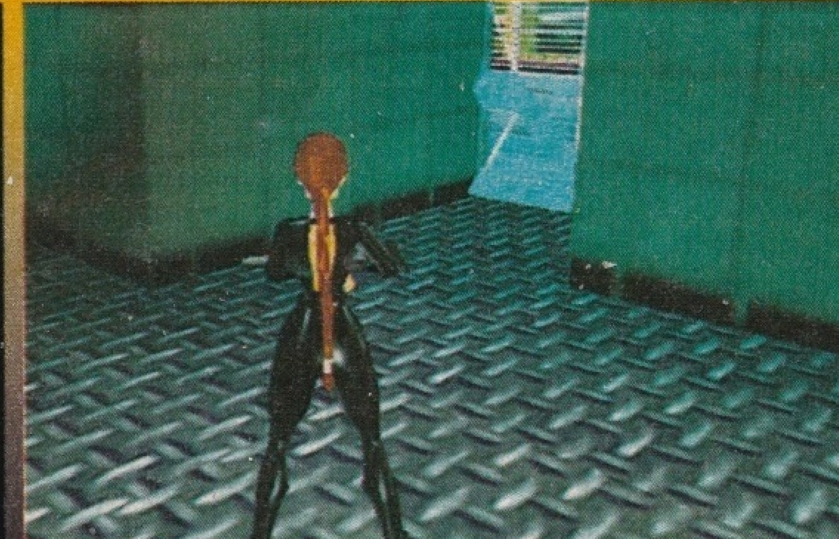
Zacznij od zestrzelenia opancerzonego strażnika, który stoi na schodach. Dalej skokami przedostań się na górę do miejsca, gdzie zawaliła się klatka, uniemożliwiając dalszą wspinaczkę. Właściwa droga prowadzi przez szyb wentylacyjny. Kopnięciem zniszcz zakrywającą go kratę.



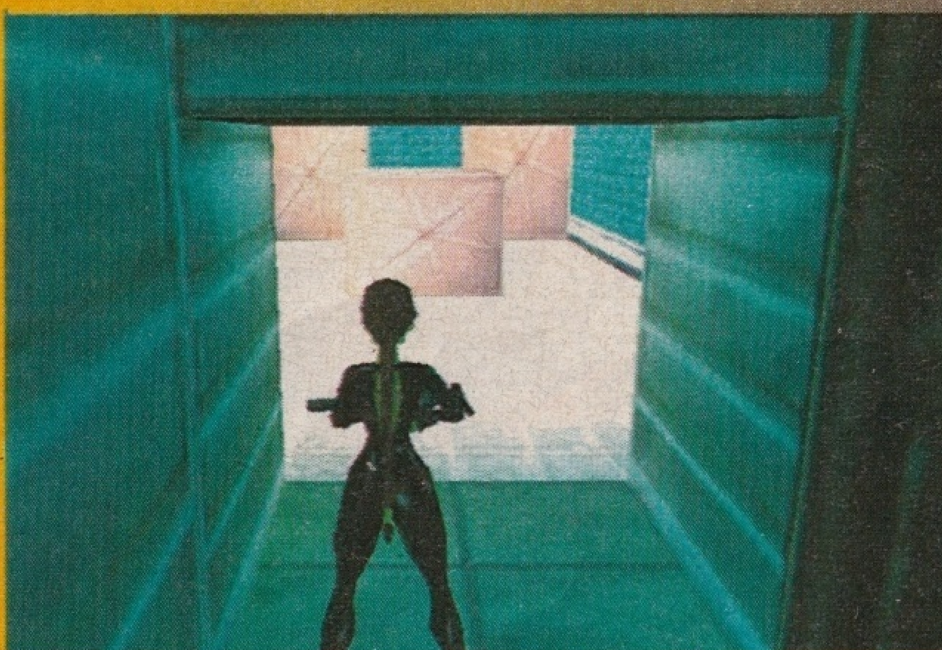
Musisz skoczyć i chwycić się klapy w suficie. Wespnij się na zewnątrz i zastrzel strażników. Z paczki weź amunicję. Nie ruszaj przedmiotu z niższej paczki. Korytarz jest zabezpieczony laserami. Strzel do zaworu na rurze. Wydobywająca się para ujawni obecność czerwonych promieni.



Przypatrz się sekwencji, w jakiej się pojawiają. Każdy widać przez chwilę, po czym na moment znika. Pojawia się znowu i znika na dłużej. W tym momencie musisz przejść i zaczekać przed kolejnym promieniem. Tą metodą przedostaniesz się na drugi koniec korytarza.



Podążaj korytarzem, pokonaj strażnika i skorzystaj z windy. Na kolejnym piętrze będziesz musiał zmierzyć się z następnym strażnikiem. Jesteś przy strzelnicy. Zabierz amunicję i postrzelaj, jeśli chcesz, do ruchomych celów. Dobre wyniki pozwolą ci na wejście do zamkniętego pomieszczenie i zdobycie dodatkowej broni. Nie musisz jednak tego robić – nie jest to konieczne do ukończenia gry.



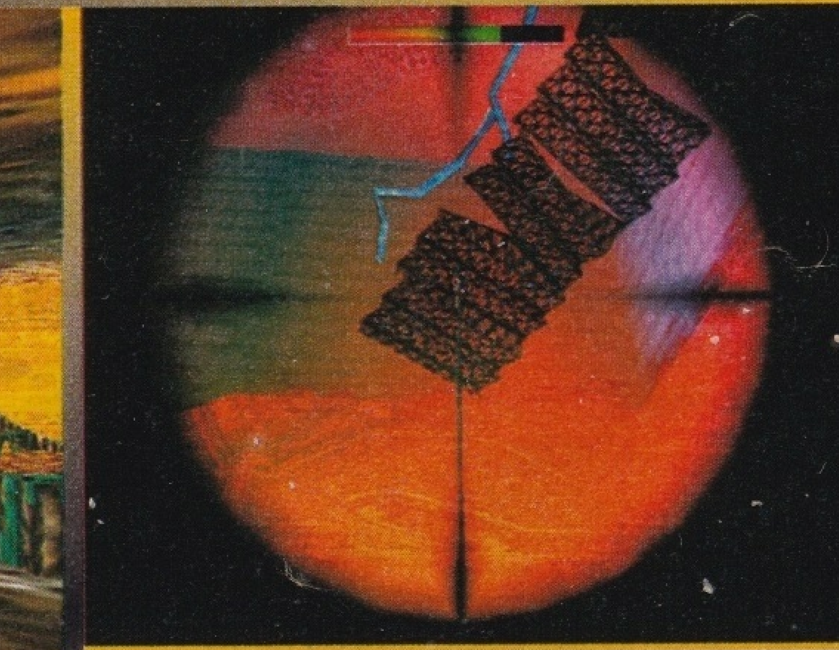
Udaj się do drzwi po prawej stronie. Zabierz stamtąd wyrzutnik harpunów z linami oraz dodatkową amunicję.
W następnej sali za skrzyniami czai się kolejny wartownik. Kiedy go pokonasz, wespnij się na skrzynie. Teraz musisz wystrzelić harpun z liną w stronę kratownicy umieszczonej w centrum sufitu. Jeśli wybierzesz dobry punkt, celownik laserowy zaświeci się na zielono.



Teraz zajmij się liną zwisającą ze środka sufitu. Skocz i chwyć ją. Teraz rozbujaj się tak, aby doskoczyć do popękanej ściany na wprost. Chwyć się ściany i przesuwaj się w stronę otworu. Po drugiej stronie czeka na ciebie dwóch opancerzonych strażników. Kiedy się z nimi uporasz, wróć do windy.



Ponownie znajdujesz się przy korytarzu z laserami. Zastrzel strażnika i przejdź jeszcze raz przez laserową zaporę. Podnieś amunicję do wyrzutnika harpunów i wróć na zniszczoną klatkę schodową.

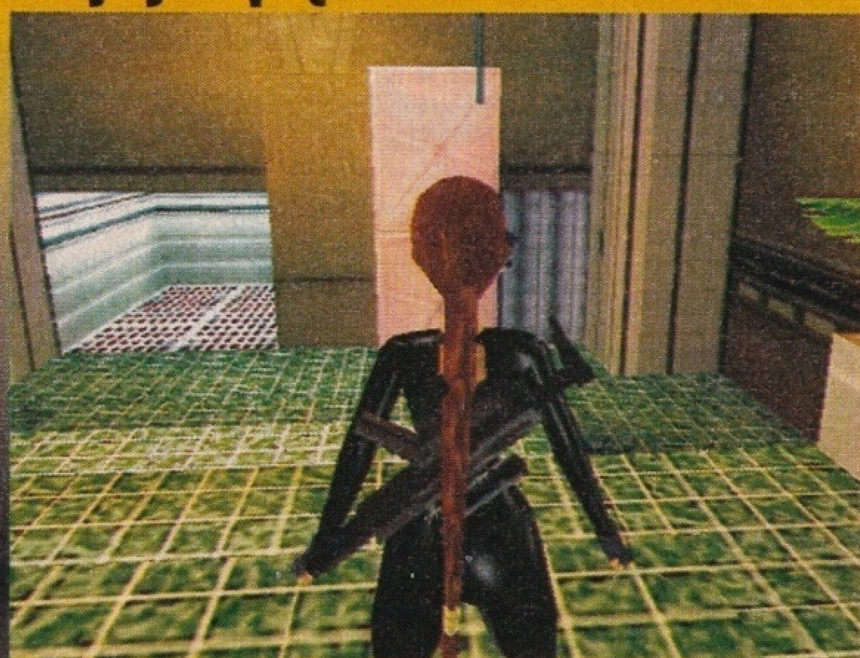


Weź wyrzutnik i wyceluj w zrujnowane schody nad tobą (pamiętaj: celownik musi być zielony). Kiedy będziesz miał już linę, wskocz na nią, rozbujaj się i przeskocz do otworu po drugiej stronie. Tam zaczniesz się zsuwać, więc od razu skocz i chwyć się krawędzi, zanim Lara wpadnie w ogień. Teraz trochę czołgania się i trafisz do następnego pomieszczenia.

2. Buszowanie po kolejnym piętrze



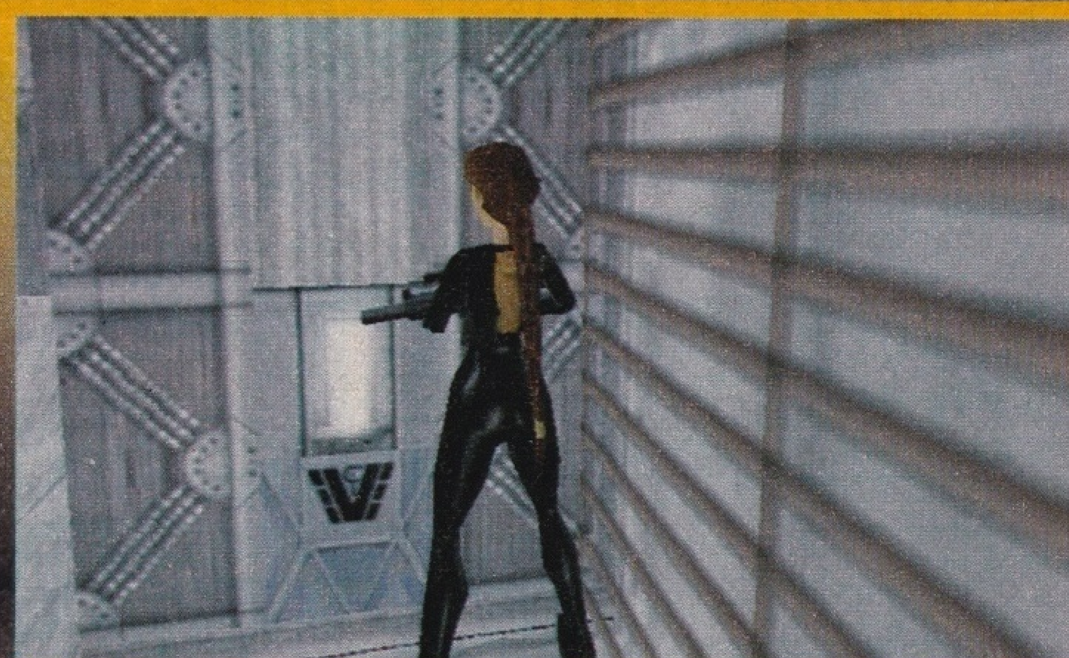
Tego strażnika musisz pokonać, zanim uruchomi alarm i automatyczny karabin. Następnie weź apteczkę i otwórz drzwi. Wsiądź do windy i rusz na kolejne piętro.



Zastrzel strażników. Drzwi na wprost są zamknięte – musisz poszukać innej drogi ucieczki. Jest nią szyb wentylacyjny po tej samej stronie, co winda. Wskocz na linę. Rozbujaj się i przeskocz na wprost. Chwyć się klapy. Po drugiej stronie czeka kolejny strażnik, zastrzel go. Jeszcze raz wespnij się po linie.



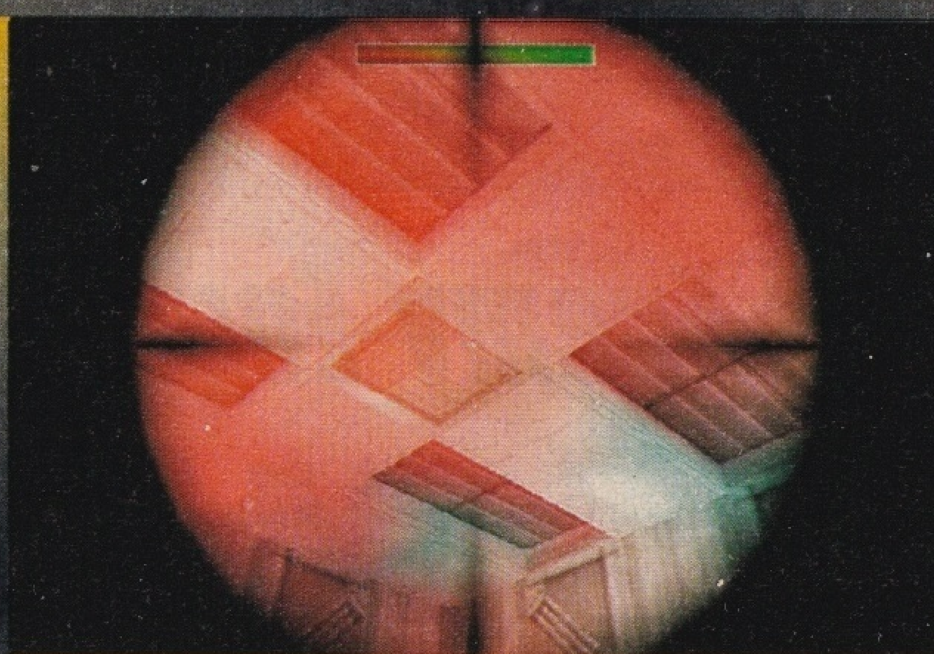
Podążaj tunelem cały czas prosto. Kiedy dojdziesz do guzika, okaże się, że to pułapka (ale to chyba cię nie zdziwiło?). Spadniesz do tunelu poniżej. Nie powinieneś jednak wpadać w panikę. Przedostaniesz się nim do kolejnej sali.



Krata na końcu tunelu otworzy się sama. Poniżej jest niewielkie pomieszczenie. Znajduje się w nim jeden łysy facet. Nie daj się zmylić, to poważny przeciwnik – android. Nie zeskakuj na dół. Czekaj na górze i strzelaj w trybie snajperskim. Rób to tak długo, aż sztuczna skóra zejdzie i odsłoni mechaniczne wnętrze milusia. Strzelaj dalej, aż po jego ręku i nodze zaczną pełzać małe wyładowania elektryczne.



Teraz zeskocz. Weź amunicję. Stojąc na skrzyni, strzel do zaworu na rurze. Pomieszczenie zaleje woda, która załatwi uszkodzonego androida. Niestety, przepływa teraz przez nią prąd, więc nie możesz zeskoczyć na dół.



Przeskocz na platformy. Po serii skoków Lara dostanie się nad szyb wentylacyjny. Zabierz amunicję. Wystrzel hak z liną w środek sufitu. Rozbujaj się i przeskocz do otworu na wprost. Chwyć się krawędzi i wespnij do środka. Naciśnij guzik i wróć na dół. Zabierz część klucza i apteczkę. Wespnij się i przeskocz do otworu w ścianie. Naciśnij przełącznik. Otworzył się właz, którym weszła tutaj Lara.



Teraz zauważysz, że zniknęły lasery w jednym z korytarzy. Zanim tam wejdziesz, strzel do wielkich, żółtych zbiorników. Kiedy wszystkie eksplodują, rusz biegiem do środka. Śmigłowiec zacznie strzelać, więc nie zatrzymuj się nawet na chwilę. Biegnij i skacz nad dziurami, aż dotrzesz do pomieszczenia po drugiej stronie.

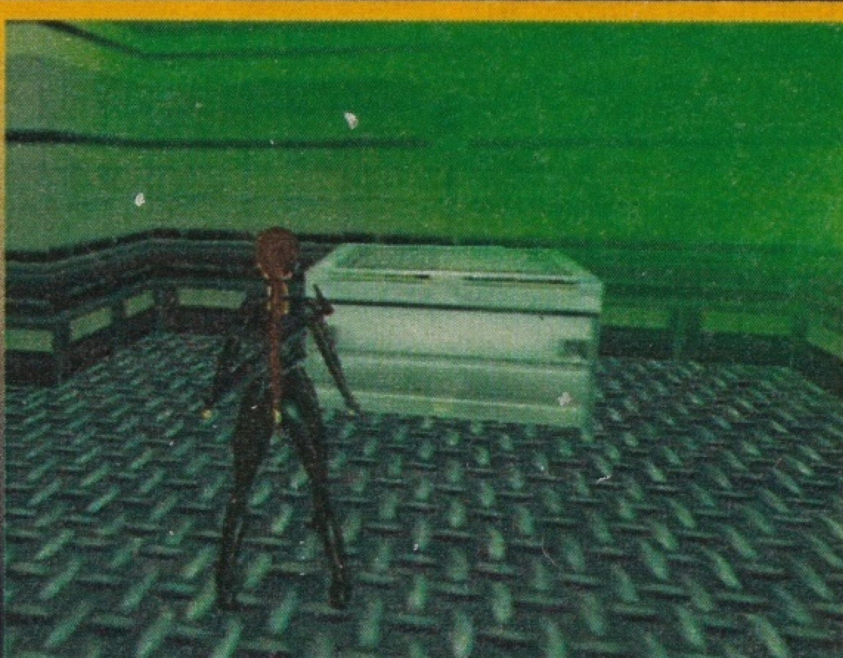
3. Ostatnie zadanie



Barek. Szybko wbiegnij za kontuar i kucnij. Naciśnij guzik w ścianie. Powinien otworzyć dalsze drzwi, te jednak niestety zacięły się. Co zrobić. Lara musi wrócić tą samą drogą.



Do pościgu dołączył kolejny android. Biegnij, przeskakuj na rozpadlinami. Skręć w korytarz po prawej, a potem w lewo i jeszcze raz w lewo. Dotrzesz do pomieszczenia pod korytarzem. Przez szpary widzisz, co się dzieje. Android pobiegł za tobą i wkracza do korytarza. Naciśnij guzik – strażnik zostanie zamknięty w pułapce.



Uruchomienie przycisku sprawiło, że zniknęły lasery w kolejnym korytarzu. Wejdź tam. Cały cykl pomieszczeń jest skażony – w powietrzu unosi się zielony gaz. Biegnij dalej, aż natrafisz na salę z przyciskiem nad skrzynią. Uruchom go i zawracaj. Omiń strażników i skręć do pomieszczenia, które dotychczas było zamknięte. Tam naciśnij kolejną wajchę.



Jeśli schwytałeś androida w pułapkę, naciśnięcie ostatniej wajchy spowoduje wtłoczenie gazu do pomieszczenia, w którym jest zamknięty. Kiedy umrze, pozostawi drugą część klucza. Zabierz ją i udaj się korytarzem na lądowisko śmigłowców. Czeka tam na ciebie filmik kończący grę.

Jeśli nie udało ci się schwytać androida, nigdy nie ukończysz TOMB RAIDER CHRONICLES. Niestety, w tym miejscu wiele zależy od szczęścia, bo w grze znajduje się BARDZO dużo błędów. Usterek, które zauważono już w wersji beta na PSX i które miały być usunięte. Jak widać, nie zostały.



I to już niestety koniec przygód Lary z TOMB RAIDER CHRONICLES. Możesz zacząć grać od początku lub poczekać na kolejną część przeboju

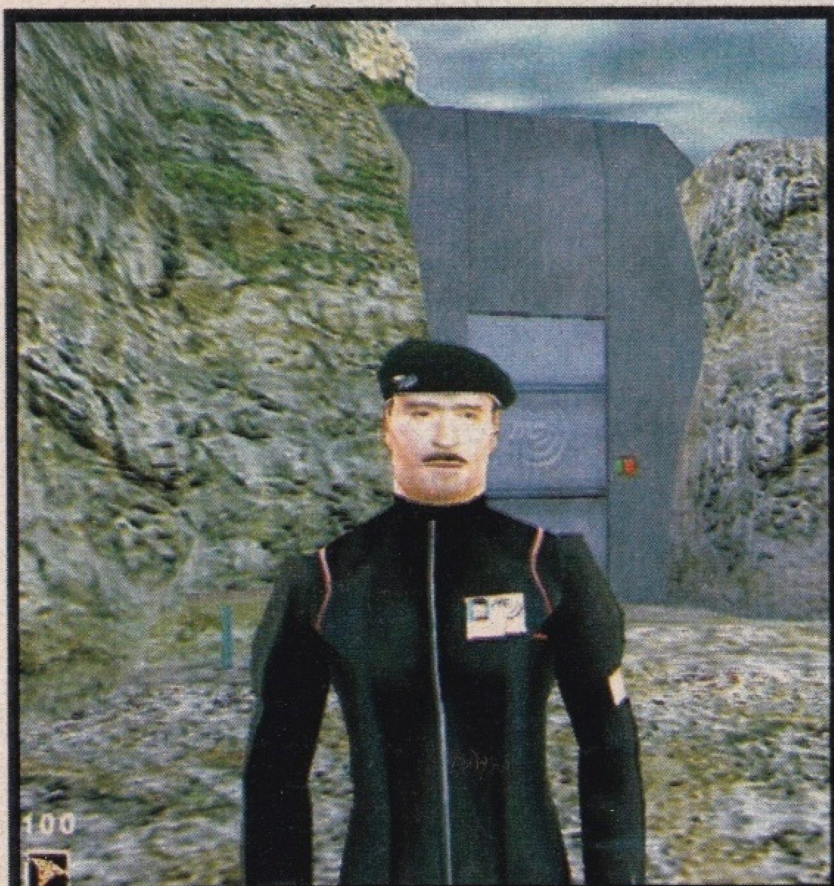
KONIEC

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

szybka pomoc

Timeline

Podczas gry wciśnij tyldę ~ i wpisz GOD – będziesz nieśmiertelny.



A gdy wybierzesz nieśmiertelność, niestraszne ci spotkanie na odludziu



The Grinch – Game Boy Color

W głównym menu wybierz „password option" i wpisz:

9, 7, +, 2, 4, 2, 8, -, 3 – poziom 1

4, 8, -, 4, max, grinch, max, x, 2 – poziom 2

3, 7, -, 2, 6, 2, cindylouwho, x, 3 – poziom 3

4, x, 0, 2, +, 7, 4, +, 8 – poziom 4

max, 4, 6, 0, 6, +, 8, cindylouwho, 9 – poziom 5

0, 8, -, cindylouwho, 1, grinch, 8, x, 4 – poziom 6

-, x, o, grinch, +, 7, 1, 7, 0 – poziom 7

Heroes of Might & Magic 3: Cień Śmierci

WERSJA POLSKA

W czasie gry wciśnij [TAB] i wpisz jeden z poniższych kodów:

Kody

nwcagents Dostajesz Czarnych Rycerzy

nwctrinity Dostajesz Archanioły

nwclotsofguns Dostajesz machiny wojenne

nwcneo Podnosi o 1 poziom bohatera

nwcfollowthewhiterabbit Zwiększa szczęście

nwcmorpheus Maksymalne Morale

nwcnebuchadnezzar Nieograniczony ruch

nwcoracle Odkrywa mapę Puzzle

nwcwhatisthematrix Odkrywa mapę

nwcignoranceisbliss Ukrywa mapę

nwctheconstruct Dostajesz 100 000 złota i po 100 sztuk pozostałych zasobów

nwcthereisnospoon Dostajesz 999 Many i wszystkie czary

nwczion Dostajesz wszystkie budynki

nwcbluepill Przegrywasz

nwcredpill Wygrywasz

nwcphisherprice Zmienia kolory gry



nwcthereisnospoon: teraz masz wszystkie czary i Manę

Blair Witch Project 2

W czasie gry wciśnij klawisz F10, a następnie wpisz potrzebny ci kod.

Kody

sunofgod Naładowanie przydatnego przedmiotu (zgadnij jakiego...)

instantcrash Ups, z grą stało się coś złego

hellfreezeover Ogłupia przeciwników

gibnplenty Ktoś się trochę rozpadł

flameonastick Siła ognia

thedogfarted Maska przeciwgazowa

vampbeware Specjalne pociski

demonbeware Mercy Bullets

icansee Okulary do patrzenia w nocy

recharge Ładuje baterię do latarki

meetmypaltommy Tommygun



Giants: Citizen Kabuto

W trakcie gry wciśnij Y albo T, następnie wpisz jeden z podanych poniżej kodów:

Kody

pleasehealme 100% zdrowia

mapshowitall Odkrywa mapę

gimmegifts Otwiera w pełni zaopatrzony sklep

allmissionsaregoodtogo Dostęp do wszystkich poziomów

basegoveryfast Szybkie stworzenie bazy

basepopulate Zwiększa populację bazy

basefillerup Dostarcza bazie energię

ineedspells Nieskończona Mana

itsmyparty Otrzymujesz dom dla grupy

Wciśnij T lub Y i wpisz fr, aby wyświetlić ilość klatek animacji na sekundę.



Oszustwa przeciwko ogromnej sile. Ciekawe, co skuteczniejsze?

Enemy Engaged

Comanche vs. Hokum

Aby uzyskać nieśmiertelność, otwórz w Notatniku (Notepad) plik autoexec.bat. Dopisz następującą linijkę: **"set comanche_hokum set UIT: 600000000000"**. Będziesz nieśmiertelny przez podaną liczbę sekund (czas liczy się od momentu wejścia do kokpitu).

HoMM 3: Armageddon's Blade

WERSJA POLSKA

W czasie gry naciśnij [TAB] i wprowadź jeden z kodów:

Kody

nwcquigon Idziesz poziom w górę

nwcpadme Dostajesz Archanioły

nwcdarthmaul Dostajesz Czarnych Rycerzy

nwccoruscant Dostajesz wszystkie budynki

nwcr2d2 Dostajesz wszystkie machiny wojenne

nwcwatto Dostajesz pieniądze

nwcprophecy Pokazuje mapę obelisków

nwcrevealourselves Pokazuje mapę

nwcmidichlorians Dostajesz 999 Many i czary

Głośniki w kawałkach

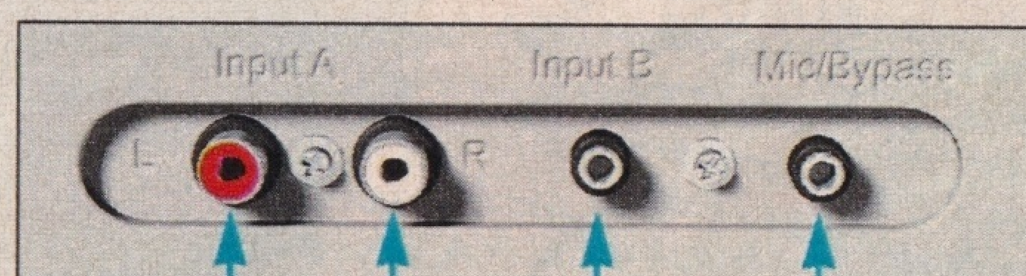
Dźwięk odgrywa ważną rolę nie tylko w grach komputerowych, ale i w codziennej pracy z komputerem. Warto więc zadbać, aby domowy PC miał szansę wydawać z siebie czysto brzmiące dźwięki...

System dźwięku

● W obudowie najczęściej znajduje się nie jeden, ale kilka głośników. Ich zadanie jest podobne: przetworzyć sygnały przychodzące z karty dźwiękowej na odpowiednie fale dźwiękowe.

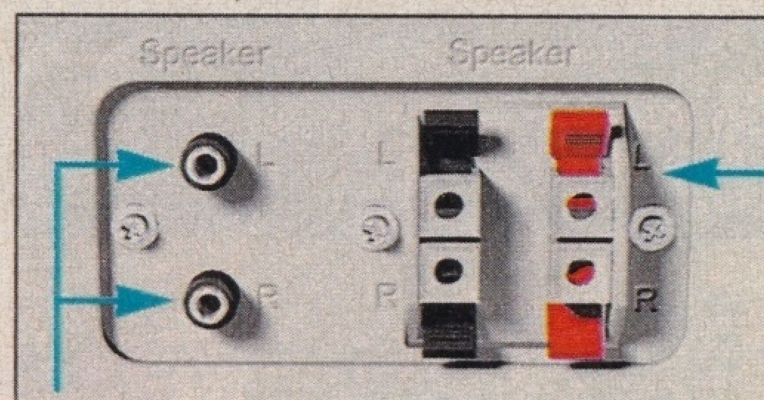
● Każdy głośnik odpowiada za inną wysokość dźwięków. Jeden generuje dźwięki niskie, a inny wysokie. Taka specjalizacja pozwala na stworzenie dźwięku o wyższej jakości.

Wyjścia w subwooferze



Audio Input A
Do tych dwóch gniazd typu Cinch doprowadza się przy pomocy specjalnego przewodu sygnał audio z karty dźwiękowej

Input B i Mic
Do wejścia B można podłączyć dodatkowe źródło dźwięku, np. walkmana albo CD. Gniazdo Mic służy do podłączania mikrofonu



Zaciski
Większość subwooferów posiada takie zaciski. Trzeba je nacisnąć, włożyć do nich końcówki przewodów głośnikowych bez izolacji i gotowe. Zablokowanie przewodu następuje automatycznie

Wyjścia głośnikowe
Niektóre subwoofery posiadają wyjścia, do których można podłączyć zwykłe kolumny za pośrednictwem wtyczek typu minijack

Kabel łączący

● Aby zapewnić większą swobodę w ustawieniu głośników, tylko jeden z nich jest zazwyczaj połączony z kartą dźwiękową albo subwooferem.

● Przy takim okablowaniu wszystkie informacje są przekazywane do głośnika, w którym znajduje się wzmacniacz, a dopiero stamtąd specjalnym przewodem do drugiego głośnika.

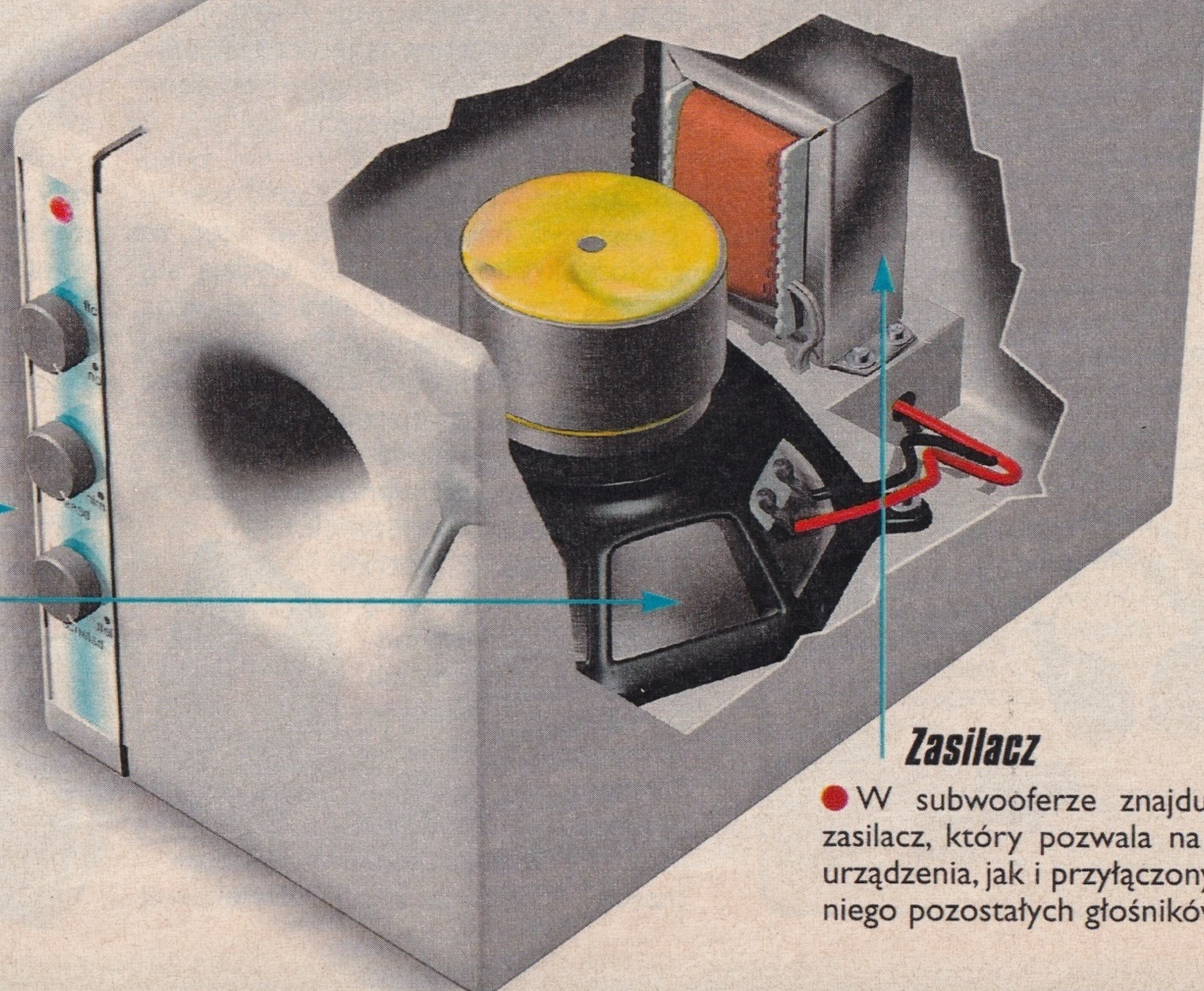
Regulacja

● Zarówno na głośnikach, jak i na subwooferze znajdują się zazwyczaj: włącznik i pokrętła pozwalające na regulację głośności, równowagi między głośnikami oraz głębokości basów.

● Można ich używać do regulowania parametrów poszczególnych głośników, jak i całego systemu.

● Systemy z subwooferem i czterema głośnikami (surround) często mają regulację tylko na subwooferze. Natomiast przy dwóch głośnikach (stereo), najczęściej używa się regulacji na jednym z nich.

Subwoofer



Bass

● Jeżeli w skład systemu dźwiękowego wchodzi subwoofer, to właśnie on przejmuje zadanie generowania niskich tonów.

● Wielu producentów tak konstruuje te urządzenia, aby wykorzystywały podłoże, na którym stoją, do przenoszenia dźwięków. W ten sposób uzyskuje się jeszcze głębszy efekt.

Zasilacz

● W subwooferze znajduje się zasilacz, który pozwala na pracę urządzenia, jak i przyłączonych do niego pozostałych głośników.

Tekst: falc0n; Rysunki: H. Kolodziejczyk

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CREATIVE LABS możecie wygrać głośniki SoundWorks Digital! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Z ilu głośników składa się zestaw 4.1?

CREATIVE

Czasy, gdy dźwięk dobiegał z wbudowanego w PC głośniczka odeszły już w zapomnienie. Teraz domowy komputer można zamienić w źródło przestrzennego dźwięku

MOCNE UDERZENIE

INFO

Małe i wygodne

Alternatywnym rozwiązaniem dla systemu głośników jest zakup słuchawek. W końcu są to przecież dwa małe głośniczki umieszczone tuż przy uszach. Takie ich położenie ma poważną zaletę – dźwięk praktycznie zawsze będzie sprawiał wrażenie 3D, gdyż nie ma możliwości nieoptymalnego rozstawienia głośników. Przy zakupie słuchawek trzeba zwrócić uwagę na te same parametry, co przy zakupie głośników.

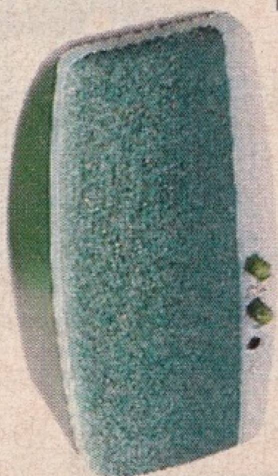
Na rynku dostępne są również słuchawki bezprzewodowe. Występują one w dwóch głównych wersjach różniących się sposobem przekazywania danych do słuchawek: przez fale radiowe lub podczerwień. Zdecydowanie polecamy te pierwsze, gdyż w przypadku słuchawek „na podczerwień" nadajnik ma ograniczone pole zasięgu i tylko w nim dzwięk jest dobrej jakości – opuszczenie optymalnego obszaru wywołuje trzaski i szumy.



Filmy na DVD, muzyka na płytach CD, gry komputerowe. Wszystkie te cudeńka wymagają od komputera karty dźwiękowej. Ale to nie wszystko. Potrzebne są jeszcze głośniki o wystarczającej mocy, ustawione w odpowiednich miejscach.

Dzisiejsze komputery to nie tylko obrazy, ale również przeróżne ścieżki dźwiękowe. Nikogo nie dziwi więc, że odgłosy kroków w grach wydają się oddalać czy przybliżać albo dochodzić z określonego kierunku. Doświadczeni gracze są w stanie po dźwiękach, jakie słyszą, określić położenie przeciwnika. A wszystkie te symulatory czy wyścigi? O ile gorsza byłaby przy nich zabawa, gdyby wyłączyć im dźwięk. Muzyka zaś potrafi stworzyć naprawdę wspaniały nastrój, odpowiednio radosny lub groźny – zależy, w co grasz. Dzięki niej bardziej się wciągasz w zabawę. Lecz żeby móc się nią rozkoszować, trzeba – oprócz karty dźwiękowej – mieć jeszcze głośniki. Oczywiście w większości przypadków wystarczą zwykłe słuchawki na uszach, ale na dłuższą metę nie jest to opłacalne. Słuchawki często nie są zbyt wygodne, a do tego „odcinają" cię od reszty świata. Dlatego warto mieć normalne głośniki. A skoro głośniki, to czemu nie cały system? Taki z subwooferem, który stworzy wspaniałe dźwięki o niskiej tonacji. Może to być system 2.1, czyli dwa głośniki plus subwoofer, albo 4.1, czyli to samo, tylko z czterema głośnikami.





Czego potrzebujesz?

Przed podjęciem jakichkolwiek działań dobrze jest usiąść i na spokojnie pomyśleć. Do czego tak naprawdę używasz tej karty dźwiękowej? Z grubsza użytkowników komputerów można podzielić na trzy grupy:

Zwykły użytkownik:
Taka osoba używa komputera w ograniczonym zakresie. Dźwięki przydają jej się tylko po to, żeby poinformować o błędzie czy o nowej poczcie. Tacy to mają dobrze. Wystarczą im najtańsze głośniczki, które ewentualnie można również podłączyć do wyjścia audio w CD-Romie. Nie muszą się przejmować wyborem, po prostu wchodzą do sklepu i kupują jakiś tani zestaw.

Gracze lub wielbiciele muzyki:
Bardziej wymagający użytkownicy. Ponieważ wykorzystują kartę dźwiękową o wiele intensywniej, potrzebują też lepszego sprzętu. Najlepszy wybór dla nich to dwa dobre głośniki albo jakiś system 2.1 średniej klasy. Podczas zakupów należy przede wszystkim zwrócić uwagę na moc znamionową głośników oraz na ich moc maksymalną.

Fani multimediów:
Oprócz wcześniej wymienionych, istnieją też tacy osobnicy, dla których komputer jest wszystkim. Zastępuje im telewizor, radio, wieżę i jeszcze kilka innych urządzeń. Na nim słuchają muzyki z MP3 albo z CD lub też oglądają filmy na DVD. Ewentualnie w coś grają. Sys-

tem 4.1 to rzecz stworzona specjalnie dla nich. Oczywiście stanowi spory wydatek, ale jakość dźwięku oraz efekty, których osiągnięcie umożliwi (szczególnie, jeżeli posiada system Surround-Sound) są tego warte.

Standardy dźwięku

Czym jest system Surround-Sound? Osoby znające język angielski bez większego trudu odgadną, że chodzi o dźwięk przestrzenny. Jest to coś więcej niż zwykłe stereo działające na dwóch kanałach. Najstarszy system dźwięku przestrzennego, osławiony Dolby Surround, używał dodatkowego kanału dźwiękowego, natomiast Dolby ProLogic, jego następca, wykorzystuje jeszcze jeden kanał. Następnym w kolejności jest system THX 4.0, który powoduje znaczne wzmocnienie sygnałów w centrum przestrzeni pomiędzy głośnikami. Istnieje jeszcze AC-3, który działa na systemach dźwiękowych typu 5.1 i wymaga trzech głośników frontowych, dwóch tylnych i jednego dodatkowego do basów.

Niestety, wszystkie te wspaniałe systemy sprawdzają się tylko i wyłącznie przy dźwiękach, które nie zmieniają się w sposób trudny do przewidzenia. Ścieżka dźwiękowa do filmu czy piosenki na płycie są zawsze takie same i wiadomo, co usłyszymy za chwilę. Dźwięki w grach to zupełnie inna historia. Są one bardzo dynamiczne, zmieniają się z każdą chwilą i dostosowują do sytuacji na ekranie. Aby uzyskać dobre efekty, system dźwięku musi współpracować z grą. Inaczej przecież rozbrzmiewają kroki osoby oddalającej się, a inaczej przybliżającej. Samochody jadące z różnymi prędkościami i w różnych odległościach również powinno dać się rozpoznać po wydawanych odgłosach.

DirectSound 3D: Ten standard znajduje się w sterownikach DirectX już od wersji 5.0 i pozwala na wywoływanie efektów dźwiękowych niezależnie od rodzaju dźwięku. Jego zaletą jest, że w zasadzie każda gra potrafi z nim współpracować. Natomiast za wadę uznać można jakość dźwięku, która wcale nie jest najwyższa.

Environmental Audio (EAX): Stworzony przez firmę Creative Labs stanowi rozszerzenie DirectSound 3D i współpracuje z programami obsługującymi ten standard. EAX jest chętnie używany przy grach, ponieważ programistom łatwiej go do nich dołączyć. Najnowsza wersja to EAX 3.0, która wchodzi w skład DirectX 8.0.

Aureal A3D: W odróżnieniu od EAX, A3D nie został zbudowany w oparciu o DirectSound 3D. Zasada jego działania wiąże się z tzw. efektem Dopplera. Chodzi tutaj o to, że źródło dźwięku poruszające się w kierunku słuchacza wydaje dźwięki o coraz wyższej częstotliwości. Natomiast gdy się ono oddala, częstotliwość opada. Choć standard ten nie jest wykorzystywany w zbyt wielu grach, wchodzi w skład DirectX od wersji 5.0.

Sensaura 3D Audio: Tak naprawdę Sensaura 3D Audio Technology to rozszerzenie systemu DirectSound 3D. Zaletą tej technologii jest zoptymalizowanie dla różnych systemów dźwięku. Nie jest już ważne, czy system składa się z dwóch, czy z czterech głośników, ani czy jest wspomagany przez inne urządzenia. Sensaura stanowi swego rodzaju połączenie Aureal A3D i EAX, chociaż nie potrafi wykorzystywać wszystkich funkcji tych systemów.

W chwili obecnej największą popularnością cieszy się system EAX i to właśnie on jest najczęściej używanym w grach standardem. Zarówno EAX, jak i pozostałe systemy wchodzą w skład sterowników DirectX, których najnowszą wersję 8.0 właśnie udostępniła firma Microsoft.

Płaskie Głośniki

Płaskie głośniki pojawiły się stosunkowo niedawno na rynku. Ich główną zaletą jest właśnie budowa. Dzięki niej łatwiej można je umieścić na stole, na którym brakuje miejsca. Ewentualnie można je przyczepić na ścianie, ale to nie jest najlepsze rozwiązanie, gdyż spowoduje zniekształcenia i zakłócenia w odbiorze muzyki oraz wytwarzanych przez komputer efektów dźwiękowych (stereo, surround).

SŁOWNICZEK

RMS – angielski skrót oznaczający moc głośników. Parametr ten informuje, jak dużą moc mogą przetwarzać głośniki przez długi czas, bez zagrożenia, że się spalą.

PMPO – Peak Music Power Output. Ten parametr mówi, jaka jest maksymalna moc dla danych głośników. W odróżnieniu od RMS, tę moc głośniki mogą utrzymać jedynie przez chwilę.

Dolby Surround – Standard dźwięku przestrzennego stworzony przez firmę Dolby. Używa trzeciego kanału do wspierania dwóch pozostałych – czyli jest to rozbudowane stereo.

THX – Twórcą tego standardu był Tomlison Holman pracujący m.in. przy StarWars. System THX powoduje znaczne wzmocnienie dźwięku i pozwala na uzyskanie muzyki czy odgłosów o bardzo dobrej jakości.

AC-3 – Standard współpracujący z systemami 5.1. Dzięki temu jest w stanie uzyskać efekty, które z trudem osiągają inne standardy. Dość często używany obecnie przez odtwarzacze DVD.



LOGITECH SoundMan S-4

Dwa głośniki to absolutne minimum, w jakie powinien być wyposażony każdy komputer. Właściwie rozstawione, umożliwiają uzyskanie zadowalających efektów dźwiękowych, choć oczywiście jakość nie będzie rewelacyjna. Gniazdo słuchawkowe umożliwia łatwe podłączenie słuchawek i granie nawet do późna w nocy bez przeszkadzania innym domownikom.



SYSTEM 2

Cena: ok. 135 zł

SAMSUNG Magic Speaker SMS 9200

Zestaw 2 głośniki + subwoofer pozwala uzyskać całkiem zadowalające efekty. Dla niezbyt wymagających graczy powinien w zupełności wystarczyć jako źródło dźwięku w przypadku gier oraz odsłuchiwania płyt muzycznych. Pamiętaj jednak, że brak tylnych głośników sprawia, że nie uda się uzyskać wielu efektów, co ma szczególne znaczenie w przypadku gier akcji i symulatorów.

SYSTEM 2.1

Cena: ok. 260 zł

PHILIPS A2-5

Zestaw przeznaczony dla bardziej wymagających użytkowników. Cztery głośniki satelitarne pozwalają uzyskać doskonałe i realistyczne efekty dźwiękowe, np. wrażenie, że ktoś skrada się za twoimi plecami. Te możliwości potęguje jeszcze funkcja Incredible Surround. Dodatkową zaletą zestawu jest pilot, dzięki któremu możesz regulować wszystkie parametry pracy głośników bez potrzeby np. schylania się pod stół.

SYSTEM 4.1



Cena: ok. 440 zł

CREATIVE LABS Cambridge SoundWorks PlayWorks DTT 3500 Digital

Zestawy głośnikowe 5.1 są przeznaczone dla najbardziej wymagających użytkowników. Dzięki systemowi Dolby Digital 5.1 zapewniają doskonały dźwięk przestrzenny i nadają się nie tylko do komputera, ale także jako źródło dźwięku do zestawów kina domowego. Dodatkowym elementem całości jest pilot, co ułatwia korzystanie z głośników. Z kolei pełna gama najróżniejszych wejść – w tym wejścia cyfrowe – umożliwia ich wszechstronne zastosowanie.

SYSTEM 5.1



Cena: ok. 2000 zł

Zdjęcia: Materiały prasowe Cadena Systems, Creative Labs, Philips, Tornado, Paweł Sonnenburg FotoStudio

PS2 to dość droga inwestycja (około 2700 zł), chociaż w cenę konsoli wliczony jest odtwarzacz DVD, dzięki któremu można oglądać też filmy. Na razie nic nie słychać o promocjach

Dreamcast czy Playstation 2? Sony czy Sega? Trudny wybór, zwłaszcza że obie konsole wcale mało nie kosztują, ich producenci prześcigają się w reklamowaniu swoich produktów, a twórcy gier starają się wycisnąć maksimum tego, co oferuje sprzęt...





Na początku na Zachodzie pojawił się bardzo dobry Dreamcast. Niestety, w Polsce nikt nie został jego oficjalnym dystrybutorem i większość miłośników dzieła Segi musiała obejść się smakiem. A już w listopadzie tego roku w Europie zjawił się wielki konkurent – Playstation 2. Jego wielu zaletom towarzyszyła wielka wada: bardzo wysoka cena (około 2700 zł). A tymczasem Dreamcast zyskał w Polsce oficjalnego przedstawiciela i przystąpił do ofensywy! Trzeba się więc dobrze zastanowić, co wybrać...

Kto szybciej liczy?

Zarówno Sega, jak i Sony doskonale zdają sobie sprawę z wymagań, jakie musi spełniać konsola do gier. Dlatego w obydwu urządzeniach „zwykłe" procesory są wspomagane przez wyspecjalizowane procesory graficzne, które pozwalają na osiągnięcie większej wydajności. W tym wyścigu sporą przewagę ma Sony, które później rozpoczęło prace i wypuściło nowszy produkt na rynek. Jego dzieło – Emotion Engine, który powstał przy współpracy z Toshibą, jest wydajniejszy niż chip SH-4 zakupiony przez Segę od Hitachi. Chociaż pod względem graficznym PS2 przebija Dreamcast, to ta różnica nie jest jednak zbyt widoczna. Jedynie najlepsi programiści znający dobrze możliwości PS 2 byliby w stanie wykorzystać je do maksimum, a takich ludzi jest na razie niewielu. Dlatego w tej chwili nie jest ważne, czy uruchomisz np. DEAD OR ALIVE 2 na Playstation 2 czy na Dreamcast – gra będzie wyglądać podobnie. Przewaga techniczna Sony może jej jednak bardzo pomóc w przyszłości. Minie sporo czasu zanim możliwości tej konsoli zostaną wykorzystane w odpowiednim stopniu. Dlatego Playstation 2 to raczej inwestycja na długie lata. Nie trzeba się obawiać, że za np. pół roku pojawią się gry wyciskające z niej ostatnie poty.





Aby dopatrzyć się różnic w grafice DEAD OR ALIVE 2 na Dreamcast (po lewej) i na PS2 (po prawej), trzeba się naprawdę postarać. Na pierwszy rzut oka gry wyglądają prawie identyczne

Dobra pamięć

Zobaczmy teraz, jak wygląda sprawa z pamięcią w obu konsolach. Na pierwszy rzut oka Sony znów ma przewagę. W PS2 znajduje się 32MB RAM podczas gdy w Dreamcast tylko 16MB. Jeśli chodzi o pamięć przeznaczoną na grafikę to w DC jest to 8MB, a w PS2 jedynie 4MB. Ale w przypadku konsoli Sony zastosowana pamięć jest znacznie szybsza, co w pełni rekompensuje jej mniejszą pojemność.

Poza tym, Sony nie musi przechowywać w pamięci graficznej wielu wcześniej wyliczonych obiektów, np. tekstur, bo wszystkie obliczenia może wykonywać na bieżąco.

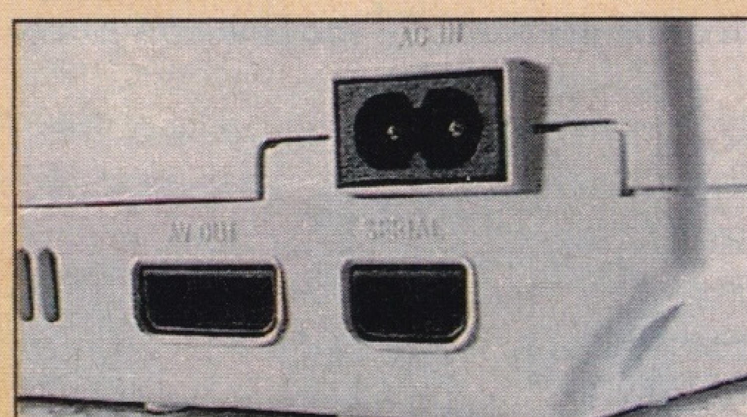
Gdyby gry posiadały algorytmy potrafiące wykorzystać tę możliwość, to Sony zyskałoby ogromną przewagę. Zamiast olbrzymich ilości informacji zawalających pamięć wszystko byłoby wyliczane na bieżąco i od razu wyświetlane na ekranie. Niestety, większość gier nadal używa starych sposobów i tutaj daje o sobie znać większa pamięć przeznaczona na grafikę w DC. W chwili obecnej gry na tę konsolę mają nieco bogatszą oprawę graficzną.

Wyjścia i rozszerzenia

Równie ważne jak pamięć i grafika są możliwości podłączania do konsol dodatkowych urządzeń. Dreamcast prezentuje się tutaj bardzo dobrze. Można do niego dopiąć bez żadnych trudności cztery pady. Ponadto posiada port seryjny oraz wyjście AV, dzięki któremu można uzyskać całkiem ostry i wyraźny obraz.

PS2 również jest wyposażona w AV, ale ma tylko dwa wyjścia dla kontrolerów. Aby móc grać w cztery osoby, trzeba więc dokupić specjalną przejściówkę MultiTap. Oprócz tego w Playstation 2 znajdują się jeszcze dwa porty USB, specjalny port zwany iLink oraz wyjście audio. Na razie nie są one zbytnio wykorzystywane, ale w przyszłości będzie można dzięki nim podłączyć do PS2 np. kamerę czy drukarkę.

Konsola Segi posiada wszystkie potrzebne w tej chwili porty, natomiast Sony raczej stworzyła swoją konsolę z myślą o przyszłości. Obecnie część jej możliwości nie jest po prostu wykorzystywana.



Port seryjny w Dreamcast został umieszczony z myślą o połączeniu dwóch konsol kablem. Niestety, trudno znaleźć grę, która wykorzystywałaby tę opcję



Dzięki złączom USB oraz iLink można będzie do PS2 podłączyć wiele urządzeń, np. mysz i klawiaturę. W ten sposób (kiedyś) konsola zyska wiele nowych możliwości

Dreamcast KONTRA Playstation 2

Dreamcast kosztuje około 1000 zł. Do tego od lutego przewidywane są atrakcyjne promocje. Kupując DC można będzie otrzymać specjalne karty, uprawniające do różnego rodzaju zniżek – np. 10-20% rabatu na gry i dostępu do różnych gadżetów. W marcu wraz z konsolą można będzie kupić czytnik DVD – wszystko za mniej niż 2000 zł. Ci, którzy już nabyli konsolę, będą mogli dokupić DVD za ok. 1000 zł.



INFO

Ile kosztuje luksus

Kupienie samej konsoli to już całkiem spory wydatek. **Na razie na Dreamcast musisz przeznaczyć około 1000 zł, a na PS2 aż 2700 zł.** Do tego wszystkiego powinieneś jednak dodać cenę różnych przydatnych akcesoriów. **Dodatkowy pad do konsoli Segi (potrzebny do zabawy w dwie osoby) i Virtual Memory (na który nagrywasz stan gry) kosztują około 150 zł każdy, natomiast Jump Pak (pozwalający na przekazywanie drgań) to wydatek ok. 139 zł.** A jeżeli marzysz o kierownicy, to musisz przeznaczyć na nią około 350 zł. Równie kosztowne są gadżety do najnowszej konsoli Sony. O ile jednak można się obejść bez tych różnych dodatków, o tyle trudno bawić się bez... gier. A one oczywiście także kosztują. **Na razie za luksus posiadania takich przebojów na PS2, jak RIDGE RACER 5 czy TEKKEN TAG TOURNAMENT zapłacisz po 199 zł. Droższe są natomiast gry na Dreamcast, które zwykle kosztują ok. 250 zł (choć producent przewiduje promocje).**





Oprócz zwykłych wydatków, możesz przeznaczyć pieniądze także na kilka dodatków, takich jak pasujący do Dreamcast Visual Memory za 150 zł (po lewej) i Jump Pak za 139 zł (po prawej)

Solidne wykonanie

Przy korzystaniu z konsoli bardzo ważna jest też wygoda użytkowania. PS2 możesz umieścić w niemalże dowolnym miejscu (poziomo lub pionowo!). Jedyne o czym musisz pamiętać, to aby mógł się otworzyć panel czytnika CD (z przodu) i żeby zostawić sobie dostęp do umieszczonego z tyłu wyłącznika. Dreamcast prezentuje się pod tym względem nieco słabiej. Czytnik z grą musi być wkładany od góry, co oznacza że trzeba zapewnić dostęp od tej strony. W rezultacie konsola musi stać np. na telewizorze, albo na podłodze. Poza tym Dreamcast nie jest aż tak solidnie wykonany, a przyciski na jego padach potrafią się łamać po dłuższym czasie użytkowania. Chociaż konsole Sony są znane ze swojej wytrzymałości, to PS2 nie jest na naszym rynku tak długo, żebyśmy zdążyli potwierdzić jego dobrą jakość .



Przyciski w padach Dreamcast po dłuższym czasie użytkowania potrafią się złamać

Tylko gra, czy może coś jeszcze?

W dzisiejszych czasach konsola musi dawać swojemu użytkownikowi jak najwięcej możliwości. Dlatego też Dreamcast został wyposażony w modem (szybkość 56k). W tym roku również polscy użytkownicy DC będą mogli skorzystać z dostępu do Internetu. Ci, którzy już nabyli konsolę, będą mogli dokupić oprogramowanie niezbędne do surfowania po Sieci. Natomiast pierwsze modemy do PS2 mają się pojawić w 2001 roku, ale kiedy dokładnie, nie wiadomo. PS2 oferuje również możliwość czytania płyt DVD (także z filmami!).





Użytkownicy Dreamcast na Zachodzie mogą korzystać z dostępu do Internetu przy użyciu tej konsoli. Jest to niewątpliwie bardzo duży plus, zwłaszcza że Sega zamierza skoncentrować się bardziej na strategii sieciowej (nowe wspaniałe gry!). Nie możemy się doczekać, kiedy i my uzyskamy dostęp do Sieci

Porównanie najważniejszych parametrów technicznych

System	Dreamcast	Playstation 2
Procesor		
Typ	Hitachi SH-4	Emotion Engine
Rodzaj układu	128 Bit RISC	128 Bit RISC
Zegar	200 MHz	295 MHz
Pamięć		
Przeznaczona na gry	16 MB SDRAM	32 MB Rambus DRAM
Video-RAM	8 MB	4 MB
Grafika		
Układ graficzny	NEC Power VR2	Graphic Synthesizer
Zegar	150 MHz	150 MHz
Wydajność grafiki (mil. wielokątów/ sek.)	3,5	20
Wydajność (Gpix/sek.)	0,2	1,2
Kompresja wideo	MPEG1	MPEG2
Dźwięk		
Kanały	64 ADPCM	48 ADPCM
Próbkowanie dźwięku	44,1 KHz, 48 KHz	44,1 KHz, 48 KHz
Inne atuty	wbudowany modem 56k, karty pamięci z wyświetlaczem LCD, 1 GB napęd GD-ROM	Odtwarza filmy DVD, ma złącza USB i iLink, akceptuje gry ze starej Playstation
Orientacyjna cena	około 1000 zł	około 2700 zł

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

Komputer jak żywy

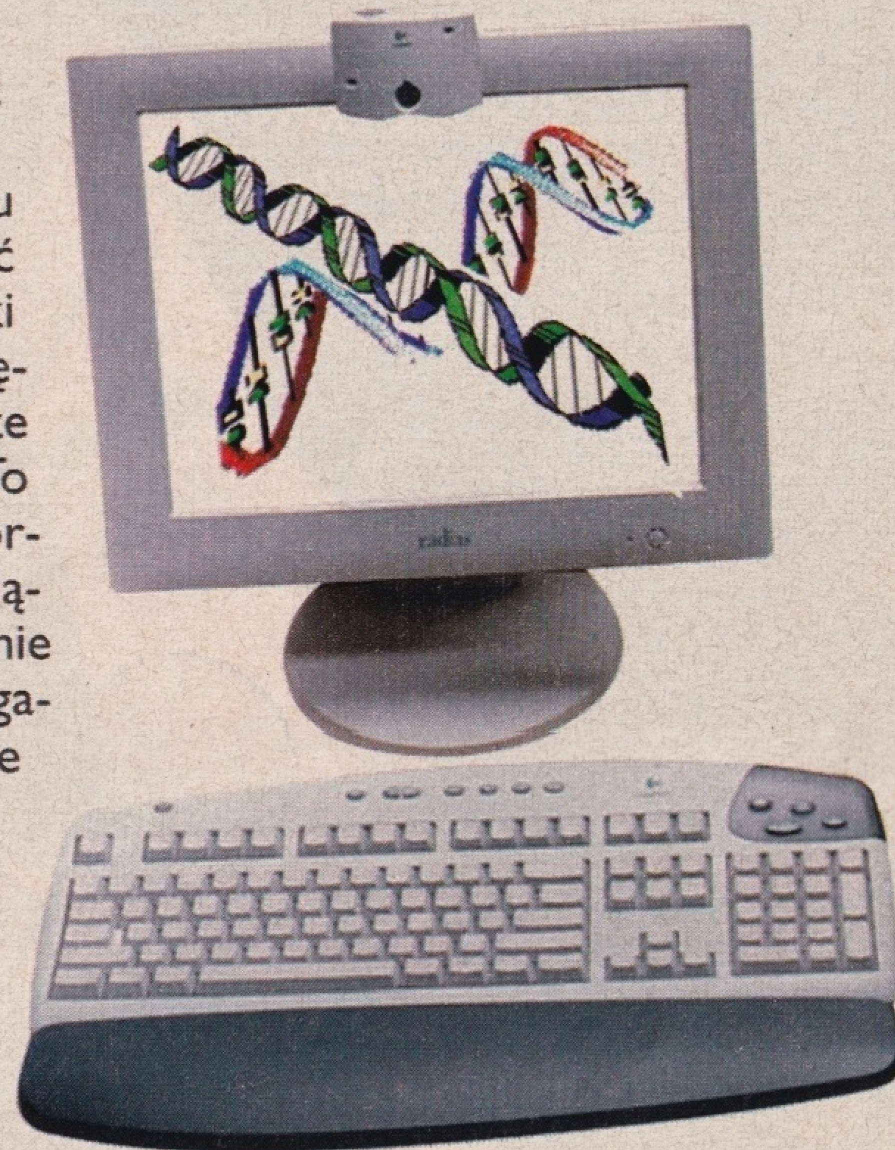
Idealny komputer powinien szybko pracować i zajmować bardzo mało miejsca. To dlatego naukowcy postanowili wykorzystać do jego produkcji DNA z żywych komórek

Brrr..., to brzmi jak scenariusz koszmarnego filmu science fiction. Połączenie komputera z materiałem genetycznym organizmów? Od razu przed oczami stają ożywione maszyny, które opanowują naszą piękną Ziemię (wszędzie Windows, wszędzie Windows...). Zaraz, zaraz. Do takiej katastrofy jeszcze daleko. Na razie zauważono, że materiał genetyczny można wykorzystać do tworzenia coraz doskonalszych komputerów.

Krzem i genetyka

Do czego może się przydać taka wiadomość? Ciągle powstają przecież coraz lepsze komputery, zaopatrzone w mikroprocesory z krzemu (tak, od niego właśnie pochodzi nazwa słynnej Krzemowej Doliny), na których można umieścić wiele przydatnych układów. I to może się jednak kiedyś skończyć. Już zresztą w 1965 roku niejaki Gordon Moore, twórca znanej firmy Intel, przewidział, że co dwa lata budowa mikroprocesorów będzie się stawała coraz bardziej skomplikowana. Nic dziwnego, przecież wszyscy chcą szybszych i bardziej doskonałych PC (np. służących do zabawy w QUAKE 6 czy TOMB RAIDER STRIKES BACK 8). Z drugiej jednak strony nastała doba miniaturyzacji – kto jeszcze pamięta czasy, kiedy jeden komputer zajmował całą halę fabryczną? W ten sposób można znaleźć się w ślepym zaułku.

Niezbędne stało się więc zastąpienie krzemu innym specjalnym materiałem. Powinien on spełniać kilka warunków, między innymi: mieć dużą pojemność, być łatwo dostępny i mało toksyczny (w końcu teraz wszyscy dbamy o czystość planety-matki!). Okazało się, że taki cudowny materiał jest na wyciągnięcie ręki (zgodnie z przysłowiem, że najciemniej jest pod latarnią)! To DNA, obecny we wszystkich komórkach materiał genetyczny, przekazujący z pokolenia na pokolenie olbrzymie ilości danych na temat budowy organizmu, jego funkcji itp. Skoro może zachować informacje dotyczące tak skomplikowanej istoty, jaką jest człowiek, to przecież może się przydać do kodowania danych w komputerach!



Małe, sprytne DNA

Okazało się, że DNA ma naprawdę wiele interesujących właściwości. Wyliczono, że 10 trylionów (!) cząsteczek DNA może zmieścić się w jednym centymetrze sześciennym. Co więcej, ocenia się, że taka ilość pozwala przechować około 10 terabajtów danych! Do tego zaprawione w bojach ewolucyjnych DNA „nauczyło" się rozwiązywania problemów w bardzo krótkim czasie i zajmowania się wieloma zadaniami naraz (komputery wykonują dane działania dopiero po zakończeniu poprzednich).

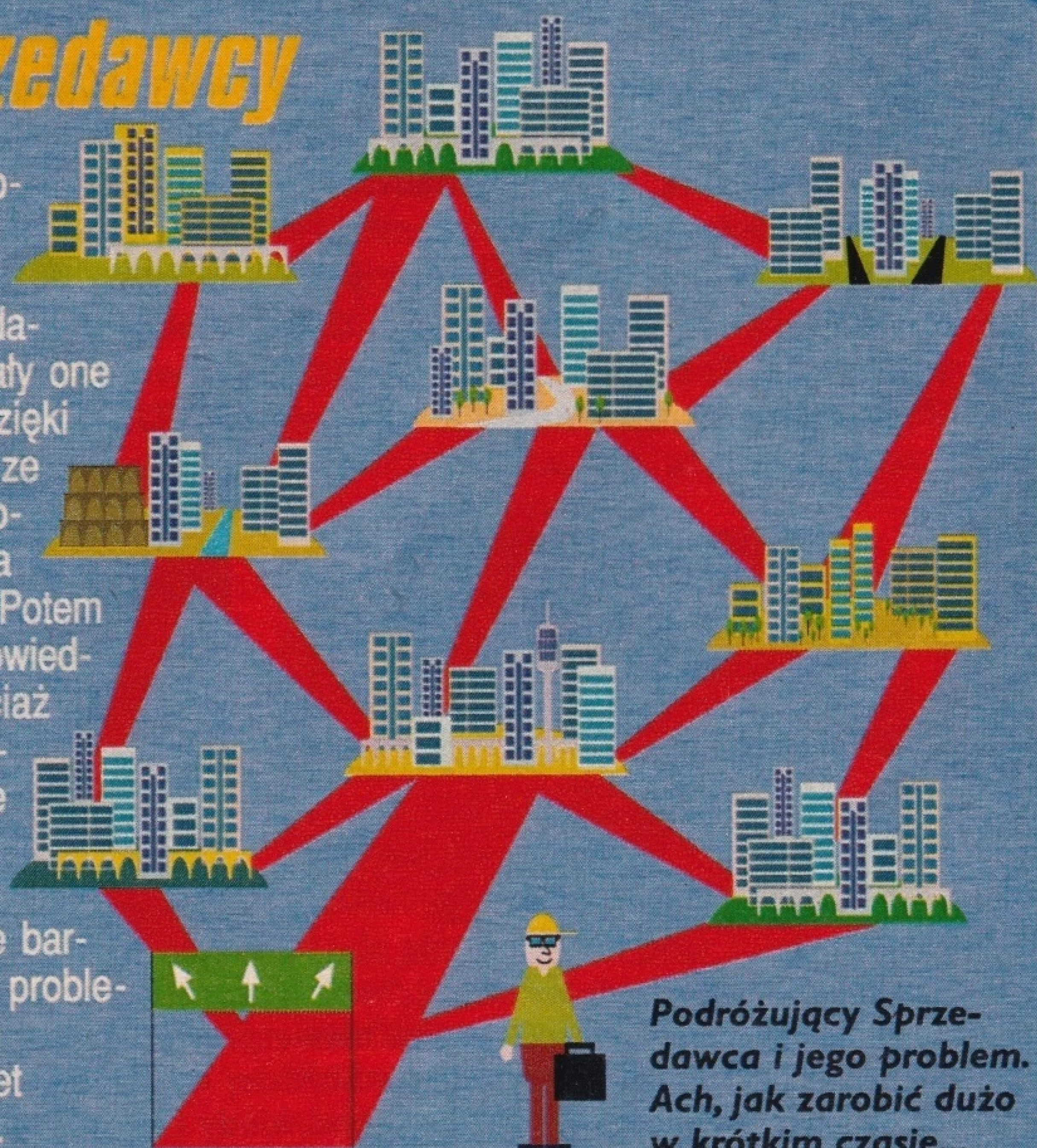
Pierwszy w tzw. wyścigu szczurów (czyli w zmaganiach naukowców chcących wyprzedzić innych naukowców), dotyczącym badań nad komputerami z DNA, wystartował w 1994 roku Leonard Adelman z Uniwersytetu Południowej Kalifornii. Wykorzystał on materiał genetyczny do rozwiązania tzw. Problemu Wędrującego Sprzedawcy (patrz ramka), z którym nie mogły sobie poradzić nawet dobre komputery. Co interesujące, wpadł on na taki pomysł po przeczytaniu książki Jamesa Watsona (z 1953 roku), który odkrył, jak wygląda cząsteczka DNA.

To jednak dopiero początek badań. Nie możesz spodziewać się, że już niedługo „żywe" komputery pojawią się w sklepach. Do tego na pewno na samym początku zostaną one przeznaczone na potrzeby wojska (np. do łamania tajnych szyfrów). No cóż... Tak to zwykle bywa z nowymi technologiami.

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, Rysunki: Marek Janowski, Jacek Goliatowski

Problem Wędrującego Sprzedawcy

Wyobraź sobie, że pewien sprzedawca zamierza odwiedzić kilka miast, w których chce sprzedać swoje produkty (np. gry komputerowe). Musi odwiedzić każde miasto, ale nie może zajrzeć do żadnego z nich dwa razy i powinien powrócić do miejsca startu. Jak ma podróżować, żeby przebyć najkrótszą trasę? Rozwiązanie tej zagadki (wymyślonej przez żyjącego w XIX wieku matematyka Hamiltona) wydaje się proste. Zgoda, ale tylko wtedy, kiedy miast jest kilka. Sprawa zaczyna się komplikować, kiedy rośnie liczba miast. Przy 100 metropoliach nawet szybkie komputery będą szukały trafnej odpowiedzi przez bilion lat! Dlaczego? Sprawdzają one kolejną możliwość dopiero po wykluczeniu poprzedniej. Inaczej jest w przypadku DNA. W doświadczeniu Adelmana zmieszano krótkie łańcuchy DNA, które odpowiadały każdemu z miast. Miały one lepiące się końce i dzięki temu mogły łączyć się ze sobą. Każda możliwa droga została stworzona w tym samym czasie. Potem wystarczyło wybrać odpowiednie rozwiązanie. Chociaż doświadczenie Adelmana dotyczyło zaledwie siedmiu miast, to szybko wyliczono, że DNA może poradzić sobie z o wiele bardziej skomplikowanym problemem, którego nie są w stanie rozwiązać nawet bardzo dobre komputery.



Podróżujący Sprzedawca i jego problem. Ach, jak zarobić dużo w krótkim czasie...

INFO
Cztery to więcej niż dwa

DNA (skrót od kwasu dezoksyrybonukleinowego) występuje we wszystkich żywych komórkach i jest nazywany materiałem genetycznym. To dzięki niemu przekazywane są z pokolenia na pokolenie informacje o wszystkich właściwościach organizmu, takich jak budowa ciała, kolor oczu czy nawet refleks (bardzo ważne dla graczy). Można bez wahania powiedzieć, że jest on posłańcem, przekazującym najważniejsze dla przetrwania życia wiadomości.

Cząsteczka DNA to spirala, zbudowana z dwóch równoległych łańcuchów. Są one do siebie dobrze dopasowane, a znajdują się w nich elementy czterech typów (oznaczone literami A, C, G i T), służące za rodzaj kodu, którym zaszyfrowane są wiadomości, przekazywane z pokolenia na pokolenie. Natomiast dane w komputerach przekazywane są jako ciąg tylko dwóch cyfr, czyli 0 i 1.

POKÉMON

Gotta catch 'em all!™

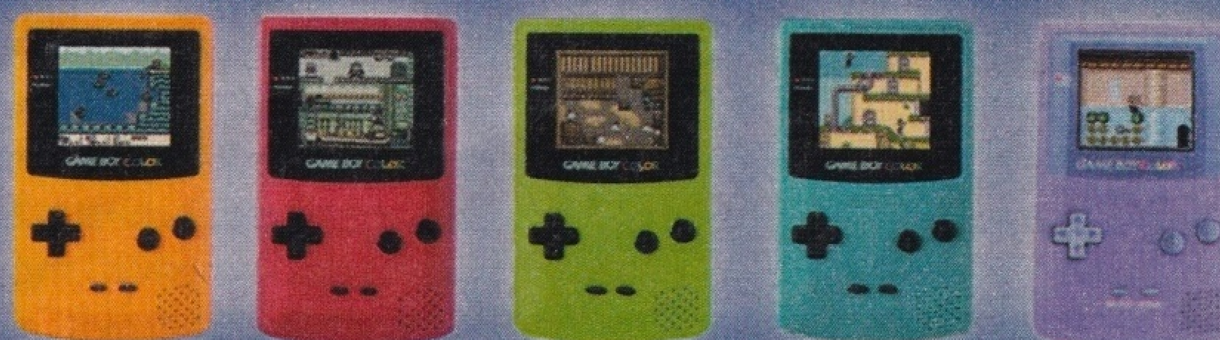


SERIAL TELEWIZYJNY W TV POLSAT!

Pokemony teraz na twoim Game Boy'u .
Złap i trenuj je, zbieraj i wymieniaj się 150 potworkami Pokemona, zostań trenerem wszechczasów Pokemonów.



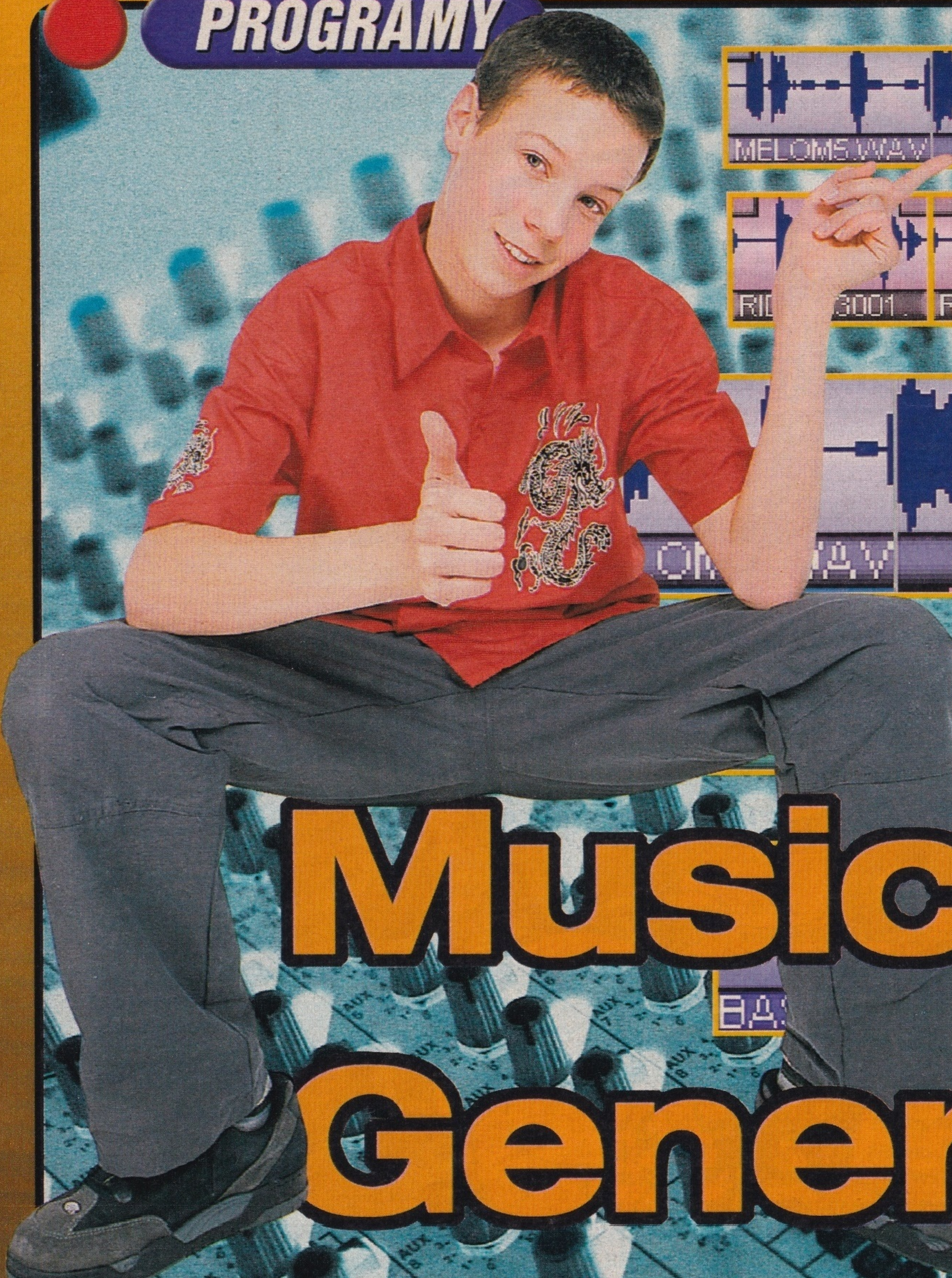
GAME BOY COLOR





Nintendo®

Dystrybutor:
LUKAS TOYS,
53-031 Wroclaw





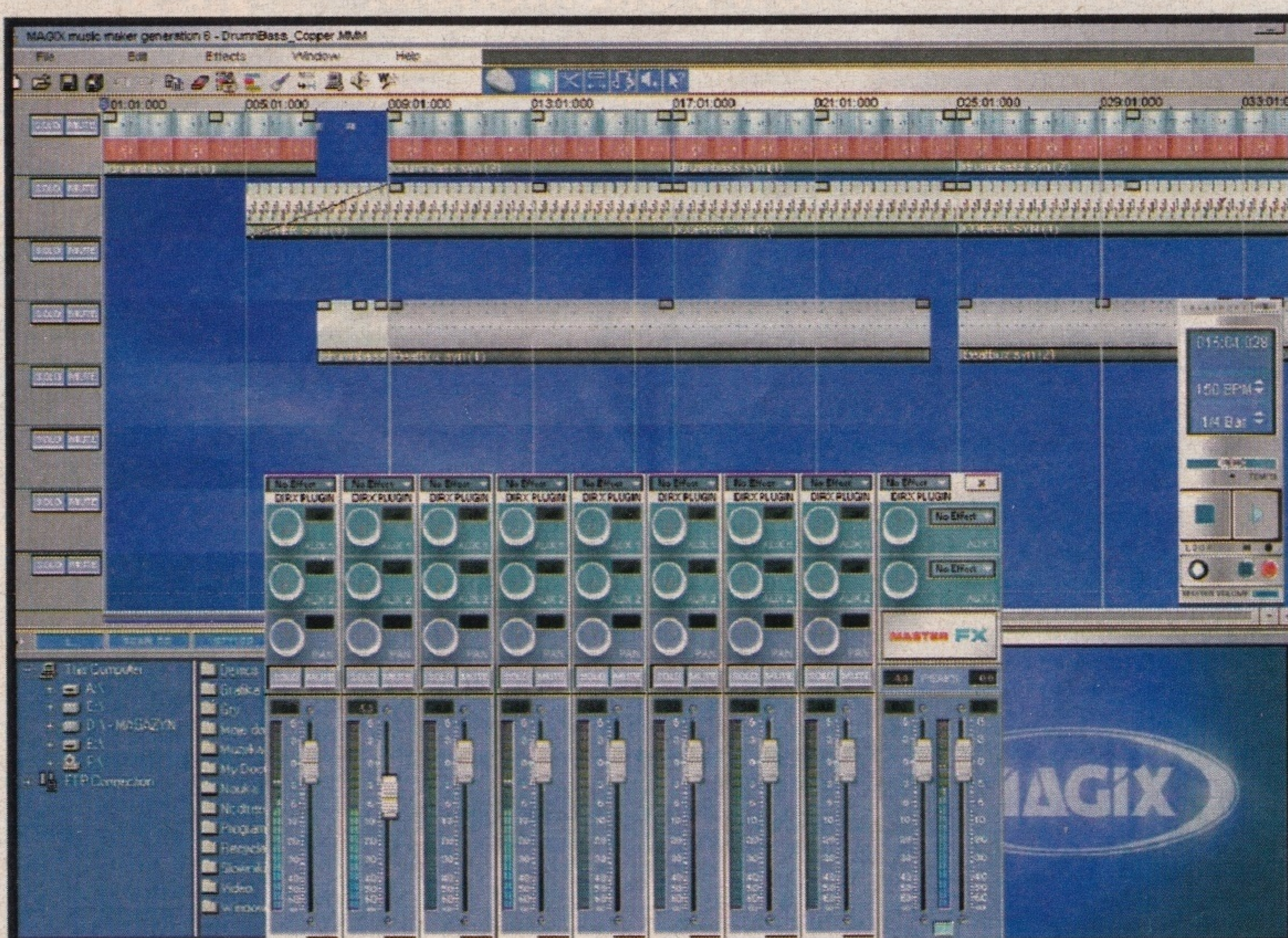
MAGIX MUSIC MAKER GENERATION 6 to nowe wcielenie świetnie znanego programu. Teraz okryje przed tobą fascynują możliwości!

www.magix.net

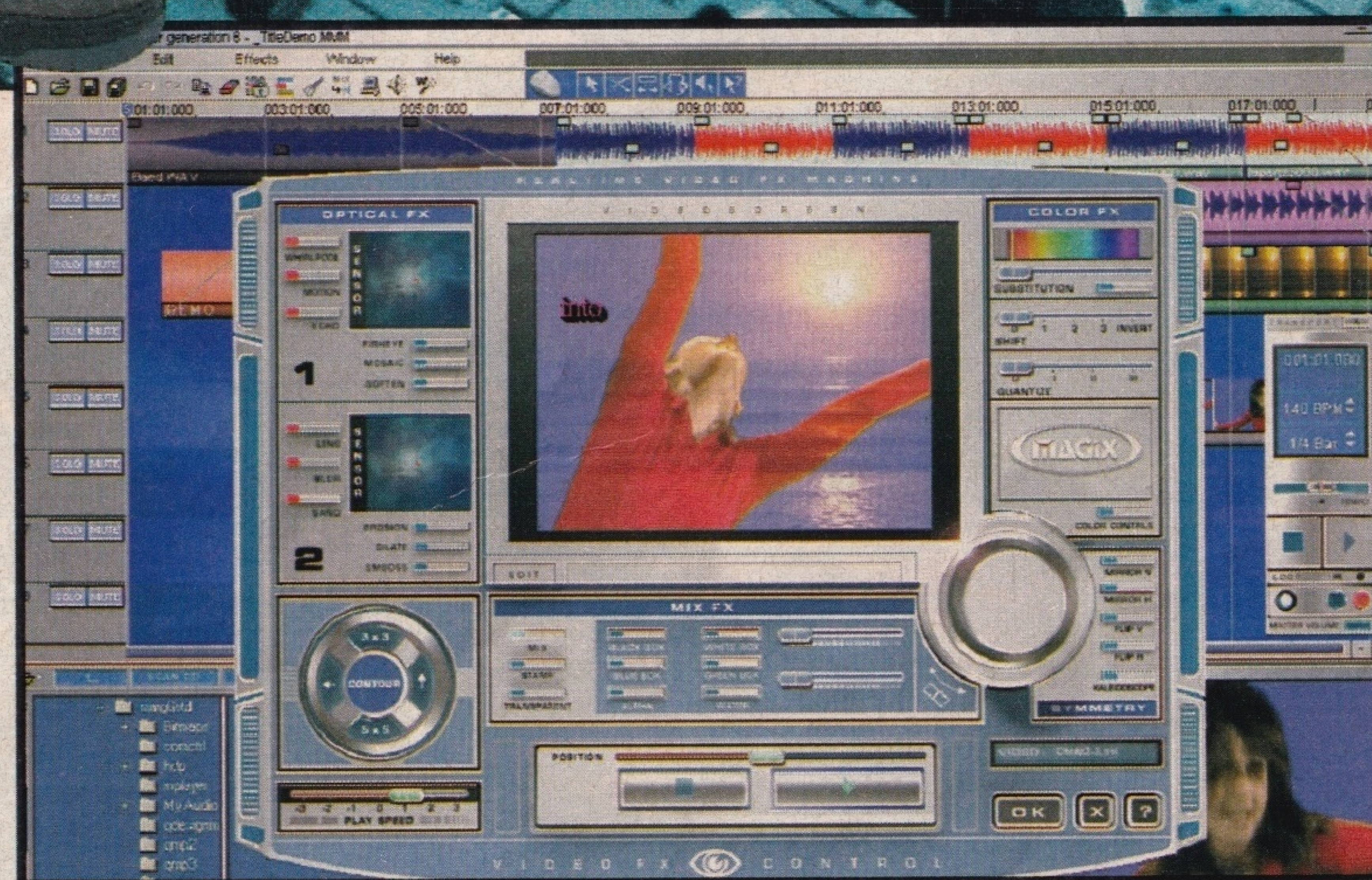
Music Maker Generation 6

Nowa wersja MAGIX MUSIC MAKER nazywa się MAGIX MUSIC & VIDEO MAKER GENERATION 6. Jest to bardzo fascynujący i wciągający program, w którym od razu chce się coś sprawdzić, przetestować i wypróbować. A więc do dzieła!

To, co widzisz na początku, to spore, wcale nie leciutkie, srebrne pudełko. Kto ocenia jakość po wadze, tym razem się nie pomyli. Pudełko ma otwieraną klapkę, na niej „fotki" nowych rzeczy w programie, które zachęcają, by od razu zajrzeć do wnętrza. To dopiero początek. A w środku? Trzy płyty: jedna z programem oraz dwie z dźwiękami, plikami wideo, gotowymi aranżacjami... Od hip-hopu, przez wszystkie odmiany disco i house, do techno. O, i jeszcze instrukcja – gruba, ale każdy, kto już poznał wersję MAGIX MUSIC MAKER 5, i z szóstką nie będzie mieć problemów.



Wygląda znajomo? I tak ma być! Po co poprawiać coś, co wygląda i działa dobrze. No, można dodać jeszcze trochę chromu tu i tam....



Centrum dowodzenia wideo. Sreberko kłuje w oczy? Jeśli opanujesz sztukę miksowania obrazu, to inni będą robić wieeeelkie oczy. Z wrażenia...

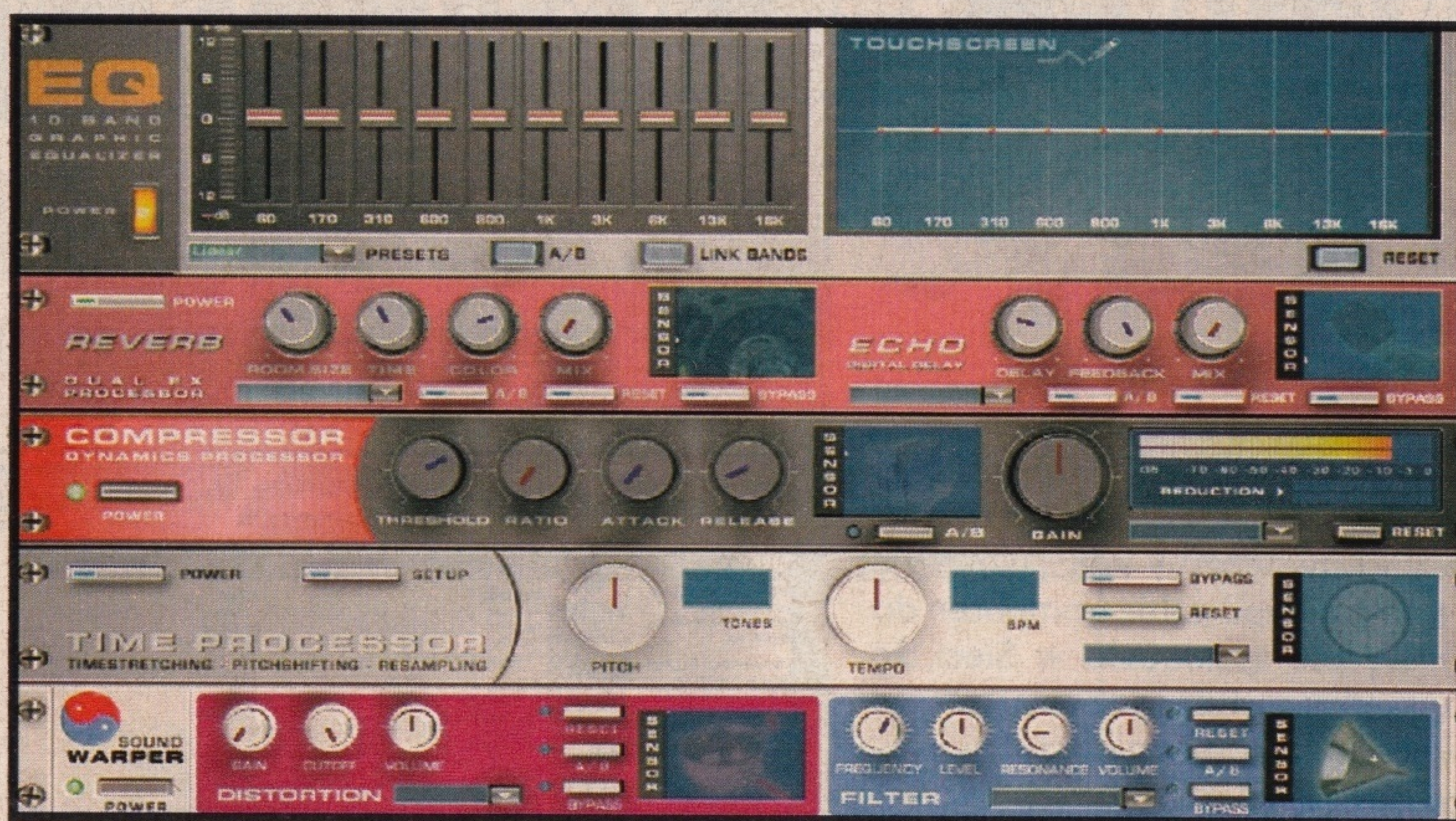
Pierwszy kęs

Magix wychodząc z założenia, że dobrego nigdy za wiele, wzbogacił się o: nowy mikser, syntezator (teraz masz do dyspozycji dwa – Silversynth i Coppersynth), nowy moduł Drum&bass, nowy mikser, nową „szafę" efektów audio, Wokoder, Gater... Uff, sporo zmian. A to nie wszystkie, bo poprawiony został cały program. I nie chodzi tylko o ilość wirtualnego chromu na ekranie monitora, którego rzeczywiście przybyło. Poprawiono obsługę ścieżek MIDI, video i audio, usprawniono pracę w sesji przez Internet... Brakuje chyba tylko wirtualnego samplera z poprzedniej wersji programu.

W rezultacie otrzymujesz znajomy, lecz dużo nowocześniejszy produkt, w dodatku lepszy od poprzedniego i o większych możliwościach.

Kuchnia dźwięków

Magix to raj dla eksperymentatorów. Pohasać w dźwiękach można nieźle i to nawet bez konieczności używania plików audio, choć i tych na dwóch płytach znajdziesz ponad 2000! Do robienia kompozycji służą: znany z poprzedniej wersji Silversynth (czyli wir-



Tyle dobra na raz – jest w czym mieszać i wybierać. Od delikatnego pogłosu po miażdżące basy. Aż nie wiadomo, od czego zacząć

tualny automat basowy), Beatbox (automat perkusyjny) oraz Coppersynth i Drum&bass Machine – jak nazwa wskazuje – automacik do bębnów oraz basu. Dodaj do tego Wokoder (odpowiedzialny za wszystkie „głosy robota") oraz Gater (takie dźwiękowe „pojawiam się i znikam"), przypraw szczyptą efektów specjalnych, a wywołasz zamieszanie na niejednym parkiecie! A do tego tworzenie takiej muzyki wydaje się dziecinnie proste! No dobrze, ale skoro producent dodał jeszcze dwie płyty, to może wykorzystać ich zawartość? Spróbuj. Troszkę house'owych organów, miły i śliczny chórek, jakieś przeszkadzajki. Jest tego o wiele więcej. Teraz wystarczy tylko zapisać wszystko w formacie MP3 i do Internetu! Niestety, dołączony profesjonalny kodek MP3 zadziała tylko 20 razy – później musisz za niego zapłacić, całe szczęście niedużo (około 20 zł).

Jak cię widzą

Gdy twój nowy hit jest już gotowy, wypadałoby nadać mu ostatni szlif. Tu Magix znowu świetnie się sprawdza. Producenci poprawili mikser, dodając kilka pokrętełtylko po to... żebyś mógł w pełni korzystać z przepięknej szafy ze specjalnymi efektami dźwiękowymi! Jest tego troszkę na pokładzie: korektor (equalizer), pogłos, echo, kompresor, przesterowanie, filtr rodem z syntezatorów analogowych oraz bardzo przydatne urządzenie – time processor mający za zadanie w czasie rzeczywistym zmieniać długość i wysokość brzmienia dźwięku. Kombinować możesz na wiele spodobów, pamiętaj jednak, że – tak jak w prawdziwej kuchni – i tutaj nadmiar dodatków może wywołać niestrawność. Czasem im mniej, tym lepiej.

Szczypta prawdy

Aż grzechem byłoby odmówić sobie skorzystania z jeszcze jednej możliwości programu – wideo. Rzecz idealna do zabawy na żywo (o ile masz projektor) lub do robienia wideoklipów. MTV niech się schowa – jeśli opanujesz sztukę miksowania obrazu, to będziesz od niej lepszy! Panel główny jest ładny, srebrny (a jakże) i... na pierwszy rzut oka skomplikowany. Ale, całe szczęście, tylko na pierwszy, bo później nie powinieneś mieć żadnych problemów z jego obsługą. Nakładanie dwóch filmów, dodawanie efektów, przejścia, zapętlanie, kombinowanie... A wszystko po to, by zadziwić koleżanki i kolegów.

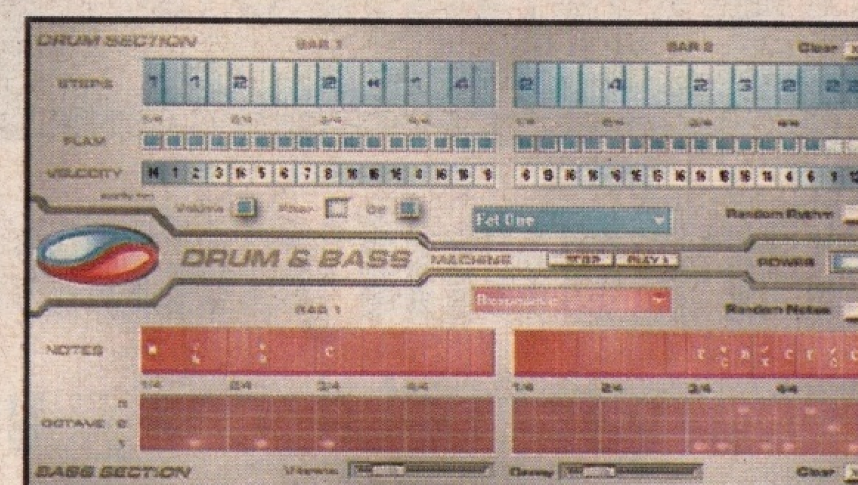
Możesz to robić na żywo, a gotową aranżację zmiksować z muzyką z płyty CD lub użyć funkcji karaoke, żeby wyciąć wokal, i śpiewać samemu lub z przyjaciółmi. To naprawdę świetna zabawa.

Daj spróbować innym

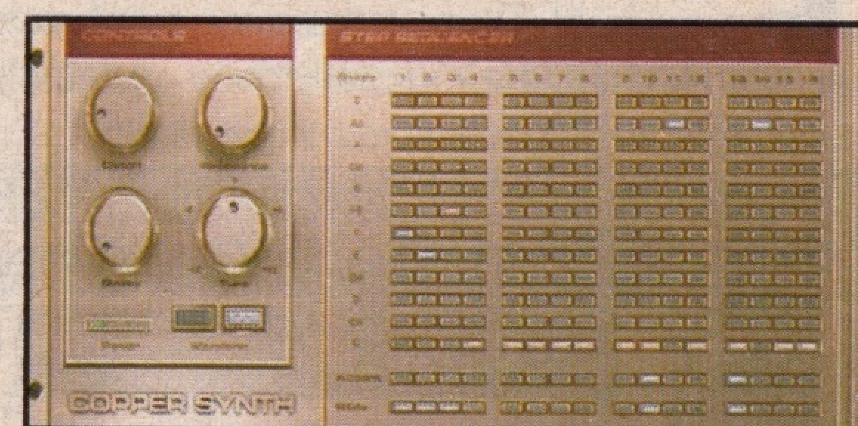
Internet to skarbnica wiedzy i pomysłów. To również ludzie – znajomi i nieznajomi, którzy dzielą z tobą wspólne pasje. Magix Music & Video Maker (generation 6) daje ci możliwośc komunikacji z nimi i wspólną pracę nad projektami muzycznymi. Poza tym, mając dostęp do Magix Net, możesz ściągać dźwięki, przesyłać innym swoje hity, rozmawiać przez Sieć... Kto wie, co może wyniknąć z takiej współpracy? Może zostaniesz najsłynniejszym DJ świata lub założysz międzynarodowy boysband?

Podobno MAGIX MUSIC MAKER 5 oferuje niewiele za niekoniecznie niską cenę. Cóż, jeśli możliwość pracy z plikami MIDI, audio i wideo na 32 ścieżkach, trzy wirtualne instrumenty i sesje internetowe to mało... To teraz otrzymasz jeszcze „mniej": możliwość użycia na raz 48 (w wersji DeLuxe 64) ścieżek audio, wideo i MIDI, 6 (lub 8 w DeLuxe) wirtualnych instrumentów, szafę efektów audio, nowy mikser audio i wideo, 2000 (lub 3200) próbek dźwiękowych i 500 klipów wideo oraz wiele innych udogodnień – to wszystko aż za... dużo mniej, niż myślisz!

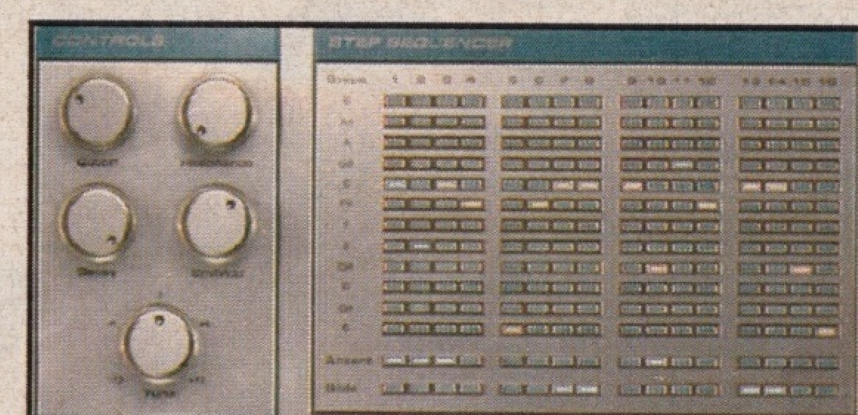
Jeśli poszukujesz inspiracji, programu, z którym praca będzie prawdziwą przyjemnością i który da ci możliwość sprawdzenia się, a przy tym zrobienia naprawdę niesamowitych rzeczy – masz tylko jedną możliwość: MAGIX MUSIC & VIDEO MAKER GENERATION 6. Zostań (magicznym) czarodziejem obrazu i dźwięku.



Prostota i efektywność. Dzięki tej maszynce wyprodukujesz najdziksze rytmy



To urządzenie potrafi wydawać dźwięki, które spodobają się wszystkim technomaniakom



A teraz jeszcze więcej bębnów, jeszcze więcej basów. Jeszcze więcej zabawy!

PC	PSX	N64	DC	PL

Music Maker 6

CODA | Cena: 99 zł

Jego zalety to wspaniałe możliwości, praca w Sieci i uniwersalność. Może kolory trochę zbyt rażące, ale to kwestia gustu

6-

Muzyka w Sieci



Sonic Foundry Acid
www.sonicfoundry.com

To fenomenalne narzędzie do robienia muzyki opartej na pętlach audio dostępne jest teraz w wersji Express za cenę... połączenia z Internetem. Nie oferuje wprawdzie tylu możliwości, co wersja Pro, ale na pewno stanie się podstawą twojej domowej fabryki hitów. O programie Acid przeczytasz więcej w 7 numerze Clicka! albo na stronie www.acidplanet.com – tam też będziesz mógł wziąć udział w konkursach z baaaardzo atrakcyjnymi nagrodami.



Fruity Loops i Fruity Tracks
www.fruityloops.com

Fruity Loops służy do robienia „pętelek" rytmicznych i muzycznych, a później do składania ich w cały utwór. Na wyposażeniu znajduje się automat basowy (kolejny wirtualny klon Rolanda TB-303), trochę efektów i przebogaty bank brzmień ukierunkowanych jednak na muzykę techno. Fruity Tracks pracuje z dźwiękami audio i MP3, posiada jednak o wiele więcej możliwości. Ustawianie głośności, panoramy, filtra i innych efektów oraz zapętlanie to tylko niektóre z nich.



ReCycle
www.propellerheads.se

Porpellerheads to ReCycle – zaawansowany program do obróbki materiału audio, a konkretniej pętli rytmicznych i instrumentalnych. Możesz je do woli ciąć, przestawiać kawałki, zmieniać tempo, wysokość brzmienia, synchronizować czas trwania jednej próbki z inną... ogólnie bardzo dużo przydatnych funkcji w łatwym do poznania programie. Jeśli robisz muzykę opartą głównie na plikach audio – ten program będzie ci na pewno pomocny.



Reason i ReBirth
www.propellerheads.se

Dwa technokombajny, które podbijają świat. Mniejszy – ReBirth składa się z dwóch automatów basowych (wirtualne TB-303 Rolanda) i dwóch automatów perkusyjnych (TR-808 i TR-909 Rolanda). Ten program to esencja muzyki techno. Na pokładzie Reasona znajdują się wirtualne syntezatory, samplery, mikser, efekty itd... wszystko można do woli konfigurować. Na pewno program będzie prawdziwym hitem roku, ale raczej nie u nas. Pełna wersja kosztuje 388 dolarów.

Tekst: ADQ, Zdjęcia: Christian Vogel

Przemiły kociak

www.garfield.com, www.garfield1999.prv.pl



Znasz Garfielda? No tak, to głupie pytanie. Oczywiście, że wszyscy lubią tego tłustego kocura i jego zabawnych przyjaciół. Pomarańczowy pupil zazwyczaj występuje w komiksach zamieszczanych w gazetach lub wydawanych w osobnych książeczkach, ale nieobce są mu także gościnne występy w telewizji oraz w kinie.



Garfield, jak każdy mądry i nowoczesny kot, szybko się uczy i już bardzo dawno temu zakupił sobie komputer do zabawy w Internecie. Tak się mu spodobało w Sieci, że postanowił zagościć w niej na dobre. Również tutaj zdobył ogromną popularność, a jego strony można liczyć w setki, a może nawet w tysiące. Znaleźć na nich można wszystko, co kojarzy się z Garfieldem i jego znajomymi. Od takich zwykłych rzeczy jak różne obrazki, tapety, wygaszacze, gierki, do bardziej egzotycznych gadżetów np. buty á la Garfield, zegarek á la Garfield, pończochy á la Garfield i inne cudeńka.

Jedna z najlepszych stron na temat tego nieprzeciętnego kota to jego oficjalny internetowy dom, mieszczący się pod niezwykle trudnym do zapamiętania i skojarzenia adresem: **www.garfield.com**. Z polskich stron najlepiej prezentują się **garfield1999.prv.pl** oraz **www.zenek.hg.pl**.

Fotki za darmo

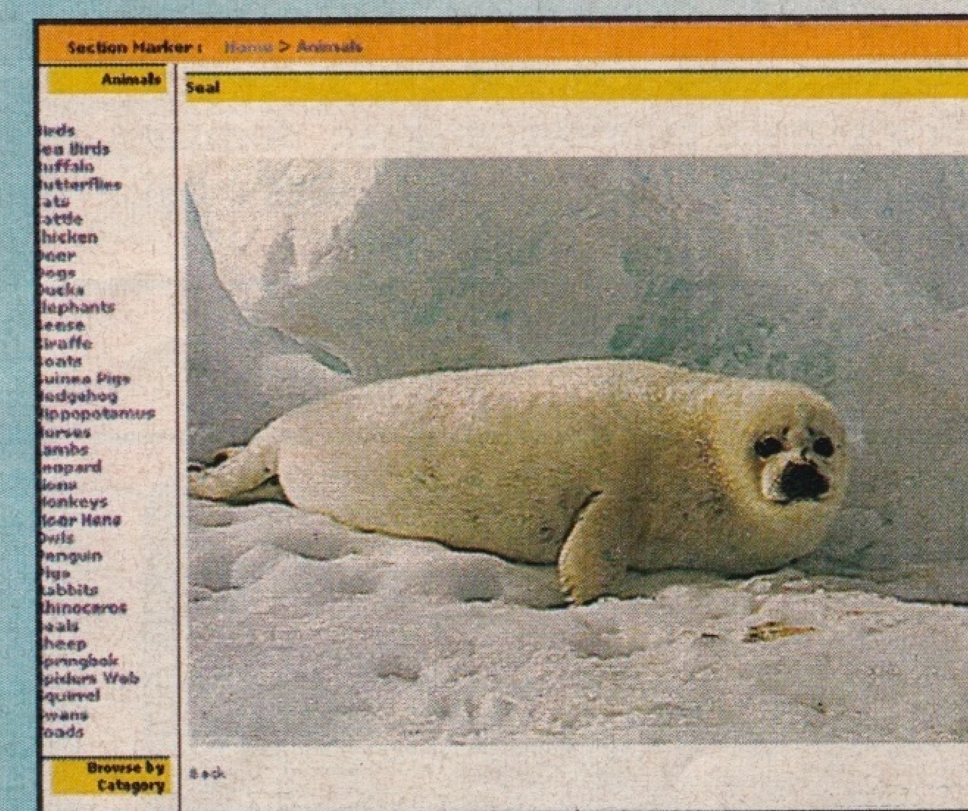
www.freefoto.com



Jeżeli interesujesz się fotografowaniem, sam robisz zdjęcia lub po prostu lubisz oglądać ładne fotografie, to koniecznie powinieneś odwiedzić stronę **www.freefoto.com**.

Zdjęcia z FreeFoto możesz umieścić na własnej stronie www, pod warunkiem że nie służy ona do zarabiania pieniędzy. Możesz również popisać się nimi w szkole na lekcji geografii. Pani nauczycielka na pewno spadnie z wrażenia z krzesła. Warto również zajrzeć na tę witrynę dla samej przyjemności oglądania profesjonalnie wykonanych fotografii, które są naprawdę prześliczne. Takich kraj-obrazów, pejzaży i niesamowitych widoków nie ogląda się często. Aż trudno uwierzyć, że są to autentyczne zdjęcia, a nie podrasowane komputerowo.

Jeżeli twoje zdjęcia z wakacji na Mazurach są równie ładne, to wyślij je do FreeFoto, a może cały świat będzie chciał je podziwiać.

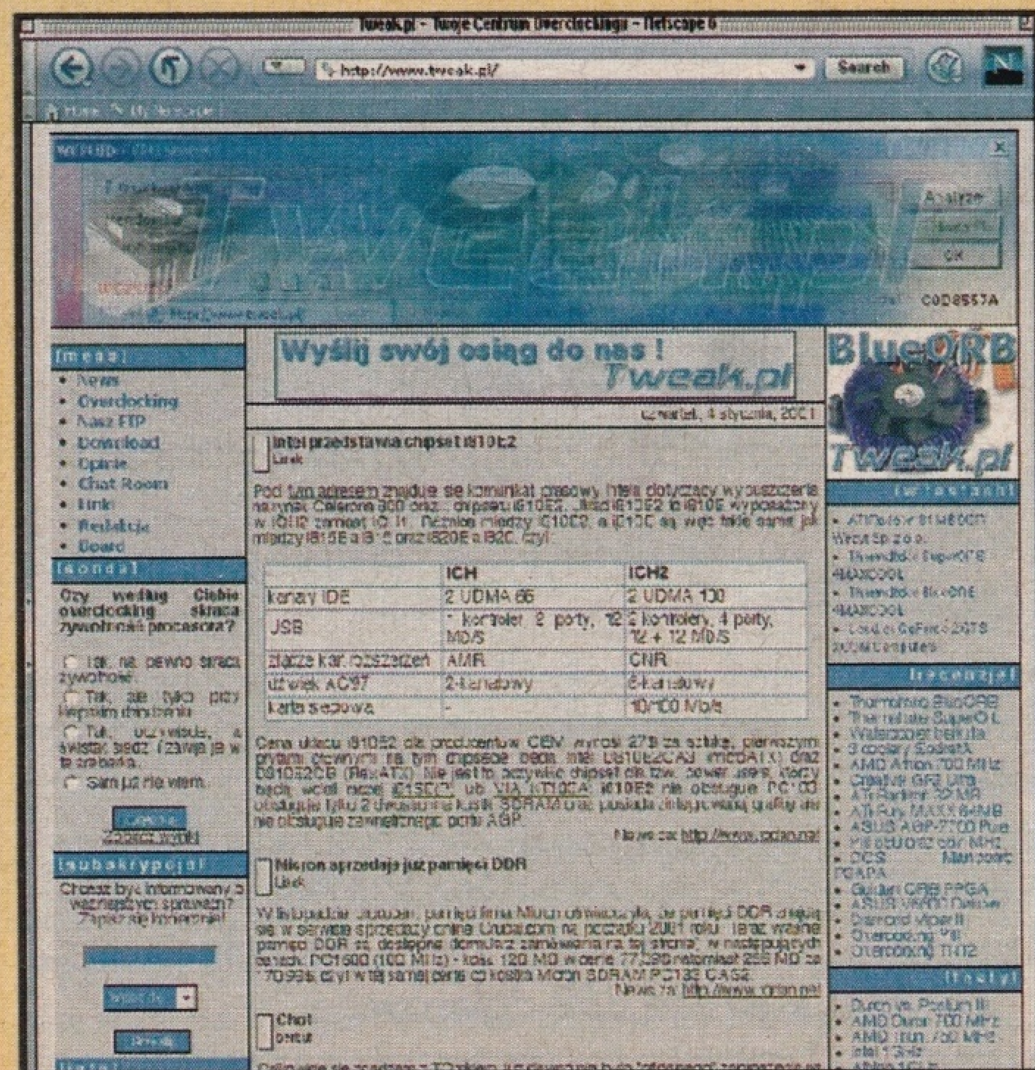


Szybko, szybko...

www.tweak.pl

Twoje Centrum Overclockingu to strona dla ludzi odważnych, a nawet bardzo odważnych. Takich, którzy nie boją się zaryzykować spalenia procesora, karty graficznej, a może nawet całego komputera...

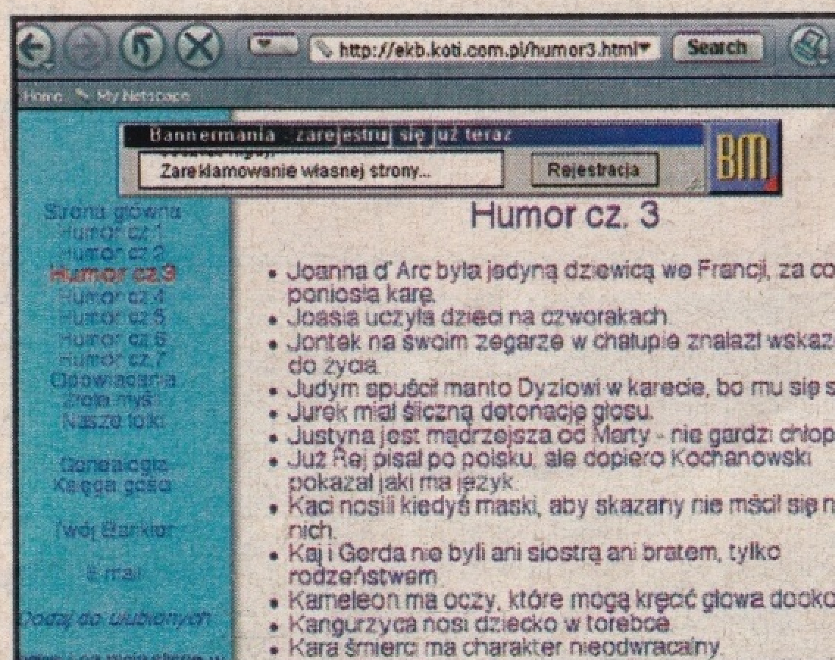
Nie ma co jednak wpadać w panikę i omijać taką stronę z daleka. Bez większych komplikacji można zmusić prawie każdą część komputera do odrobinę szybszej pracy, niż przewidział to producent. Bezpieczeństwo takich zabaw zależy jednak od rozsądku, jakim wykaże się użytkownik. Przecież wiadomo, że z malucha nie można zrobić Lamborgini. Na stronie **www.tweak.pl** znajdziesz wiele porad, jak zmusić komputer do bardziej wytężonej pracy, oraz sporo testów sprzętu, który nadaje się do podkręcania. Znajdziesz tu również dziesiątki megabajtów programów testujących, podkręcających, chłodzących i wiele, wiele innych. Aha, jedna niezmiernie ważna wiadomość! Wszystkie zmiany wprowadzasz na własną odpowiedzialność...



Ten się śmieje...

http://ekb.koti.com.pl

Pewnie nieraz słyszałeś o radosnej twórczości co zdolniejszych uczniów... „Grażyna różniła się od mężczyzny tym, że była kobietą", „Jeśli podzielimy graniastosłup wzdłuż przekątnej podstawy, to otrzymamy dwie trumny", „Aleksander Głowacki to panieńskie nazwisko Bolesława Prusa", „Azja jest największym kontynentem na Ziemi, a nawet na świecie", itd. Takie rewelacje z zeszytów bawią już od wielu lat.



Więcej podobnych „złotych myśli" zebrano w Internecie na stronie **ekb.koti.com.pl**. Pozostaje tylko życzyć, żeby twórczość czytelników CLICKA nigdy nie zagościła na łamach tego (lub podobnych) serwisu internetowego.

I kto tu ma ptasi (papuzi) móżdżek?

www.emernet.pl/nimfy/portal

Portale rozwijają się prężnie i jest ich coraz więcej. Dożyliśmy nawet takich czasów, kiedy i papugi mają własny portal (właściwie dlaczego nie?). Pod adresem **www.emernet.pl/nimfy/portal** miłośnicy tych miłych ptaszków znajdą wiele pożytecznych rad, jak postępować ze swoimi pupilami. Wizytą na tej stronie nie rozczarują się również osoby, które dopiero przymierzają się do kupna papugi.

W Papuzim Portalu najbardziej rozwinięty jest dział o nimfach. I nie chodzi tu wcale o nimfy wodne ani żadne inne mityczne stwory, tylko o całkiem sympatyczne, kolorowe ptaszki pochodzące z Australii. Są tu działy poświęcone pielęgnacji i hodowli papug, nie obyło się również bez galerii zdjęć i wielu ciekawostek.

Do tego strona nie jest przeładowana grafiką, co w znacznym stopniu przyspiesza jej wyświetlanie.



Tekst: Alexander Winciorek, R.J."Yackoo", Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H.Bauer

W piaskach pustyni

www.egiptologia.prv.pl



Cywilizacja starożytnego Egiptu fascynuje do dziś. Któż nie oglądał z zapartym tchem „Przygód Indiany Jonesa", czy – nie tak dawno – „Mumii"?

Nic dziwnego, że również w Internecie aż roi się od stron i stroniczek poświęconych temu tematowi. Jedną z najciekawszych propozycji jest **www.egiptologia.prv.pl**. Autor strony (członek Międzynarodowego Towarzystwa Egiptologicznego) skupił się głównie na osiągnięciach Polaków w odkrywaniu „tajemnic pustyni". A dokonania te są wcale niemałe. Na uwagę zasługuje również potężna kolekcja odnośników do innych stron o Egipcie.

A po odwiedzinach na witrynach egiptologii nikt już nie będzie uważał, że „Cheops był to największy piramider".



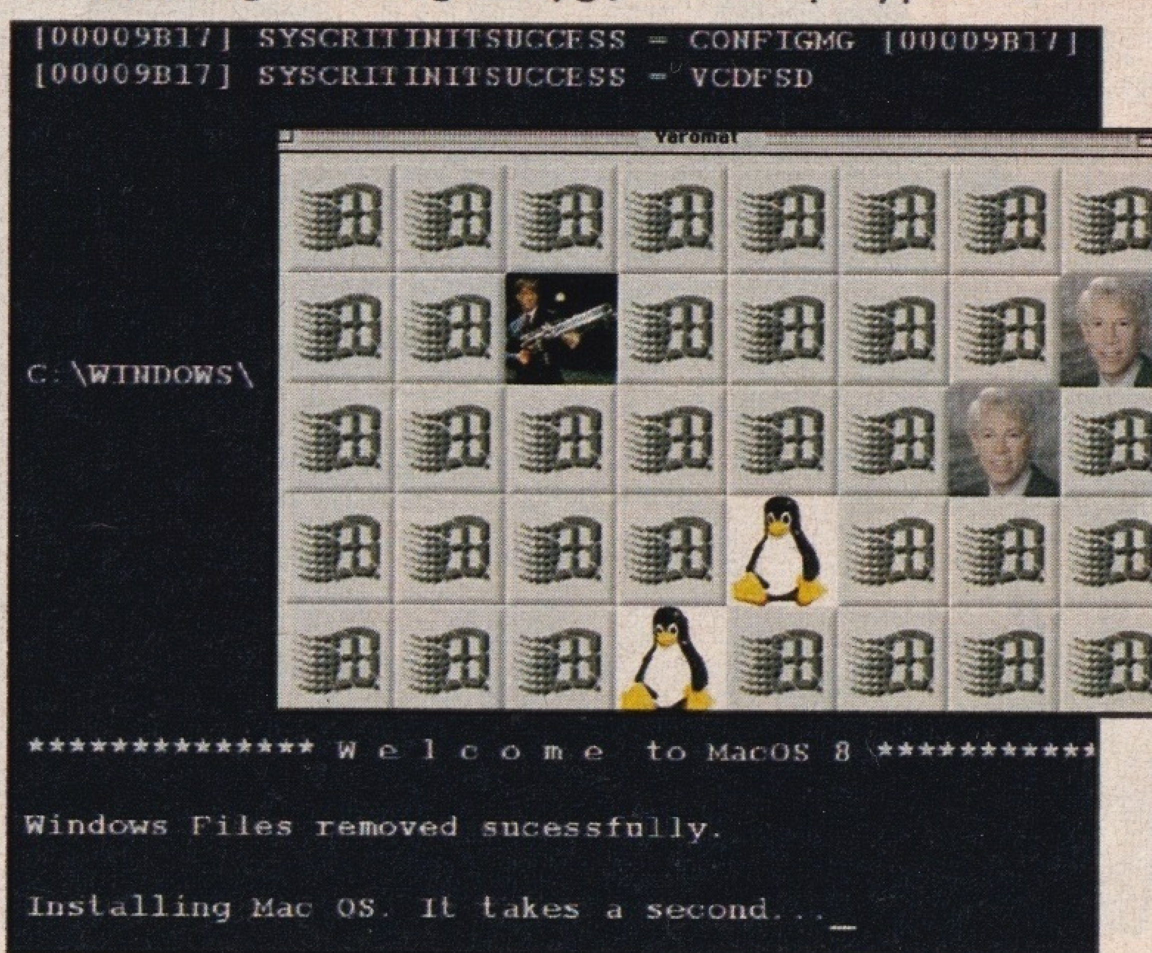
Jak z Windowsów zrobić MacOS?

www.yaromat.com/macos

System Windows szybko może się znudzić. Jest jednak sposób na to, żeby jednym kliknięciem pozbyć się Okienek i na to miejsce zainstalować MacOsa. Już widzimy oburzone miny komputerowych fachowców, którzy z powątpiewaniem kiwają głowami i mówią: to niemożliwe. A jednak. Wystarczy wejść na stronę **www.yaromat.com/macos** i poczekać cierpliwie chwilkę... Na początku znikają wszystkie pliki z katalogu Windows, następnie na komputerze instaluje się MacOs, by po chwili cieszyć oczy nowym macintoshowym pulpitem.

Wszystko to wygląda bardzo realistycznie i niejednego starego wygę może przyprawić o palpitację serca. Na szczęście, a może nieszczęście, to tylko zabawa i po zamknięciu programu komputer wraca do poczciwych Windows, a po Macu ani śladu – cisza jak makiem zasiał.

Ty to już wiesz, ale twoi koledzy jeszcze nie, wyślij im ten adres i nie uprzedzaj o następstwach. Jeżeli któryś powie, że się nie przestraszył – to znaczy, że kłamie.



Nie zdradzimy wszystkich niespodzianek, które czekają na stronie www.yaromat.com/macos, wspomnimy tylko o znanej grze „znajdź takie same obrazki" ze złośliwymi zdjęciami znanych postaci

Całkiem nowy, stary NEToskop...

http://netoskop.poland.com

Wyszukiwarek ci u nas dostatek. Każdy szanujący się portal ma dostęp do jakiegoś, lepszego lub gorszego, systemu przeszukiwania Sieci. Konkurencja na rynku duża, więc wszyscy starają się, aby ich narzędzie było najszybsze, najdokładniejsze, najłatwiejsze w obsłudze, czyli po prostu najlepsze. Nic tak przecież nie cieszy internauty jak komfortowe wyszukiwanie potrzebnych informacji. NEToskop to wyszukiwarka, której używa m.in. portal Poland.com. Korzysta ona nie tylko z polskiego słownika, ale również z zasobów innych najpopularniejszych języków europejskich (angielski, niemiecki, francuski, hiszpański, rosyjski i włoski).

Twórcy NEToskopa wzbogacili niedawno swój produkt o nowe, bardzo przydatne funkcje. Najciekawsze zmiany wprowadzono w samym systemie wyszukiwawczym. Dodano bowiem funkcję odmieniania poszukiwanego hasła. Kolejnym udoskonaleniem jest funkcja rozpoznawania języka, w jakim napisana jest strona. Od tej chwili koniec niespodzianek w stylu: witryna całkiem niezła, ale, niestety, po francusku.



Ostatnią ze zmian jest dodanie filtru treści wulgarnych i obscenicznych. Ta funkcja z pewnością najbardziej zainteresuje rodziców i nauczycieli, ale nie musisz się nią chwalić. Pamiętaj – szukaj, a znajdziesz (teraz też z NEToskopem).

Muzyka po polsku

www.polskamuzyka.pl

Niedawno ruszył nowy portal muzyczny – Polska Muzyka. Jak sama nazwa wskazuje, znajdują się tu informacje tylko o muzyce rodem z nadwiślańskiej krainy, próżno więc szukać Britney Spears albo Jennifer Lopez. Dla jednych będzie to niewątpliwie zaleta, dla innych wada. No cóż, o gustach się przecież nie dyskutuje.



Dla odwiedzających stronę przygotowano wcale niemałą porcję muzyki, posegregowaną według następujących kategorii: Lata 60/80, Pop, Muzyka Klubowa, Hip-hop RnB, Jazz Blues, Różne – każdy powinien znaleźć tutaj coś dla siebie. Do tego na stronie znajdują się różnego rodzaju listy i notowania, a muzyki, umieszczonej na serwisie, można posłuchać w formacie RealAudio.

Strona znajduje się jeszcze w fazie budowy, wiele odnośników nie jest więc jeszcze gotowych, ale jeżeli wszystko się dobrze rozkręci, to „Polska Muzyka" będzie interesującą propozycją dla każdego internauty-melomana.



Modernizujesz swojego PC? Zajrzyj do sklepów w Sieci!

NAJLEPSZE STRONY WWW – ZAKUPY PC W SIECI



www.netseller.com.pl
★★★★★★



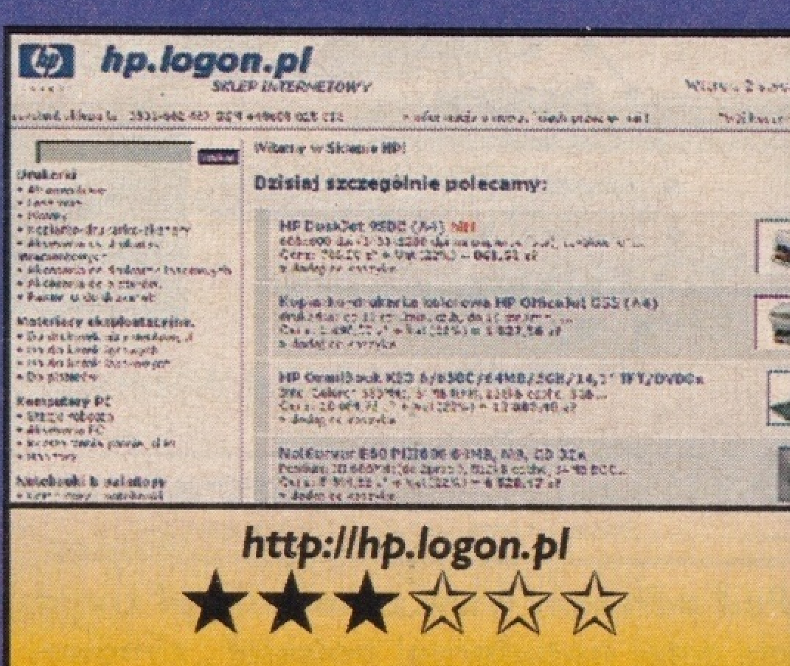
www.ffcomp.com.pl
★★★★★★



www.intra-trade.com.pl
★★★★★☆



www.videobit.com.pl
★★★★☆☆



http://hp.logon.pl
★★★☆☆☆

Już niedługo rozpoczną się ferie zimowe! Wreszcie będziesz mógł oderwać się od codziennej nauki i spokojnie wypocząć. Planujesz jakiś wyjazd? Jeszcze nie? To przeczytaj o najlepszych stronach dotyczących najpopularniejszych sportów zimowych...

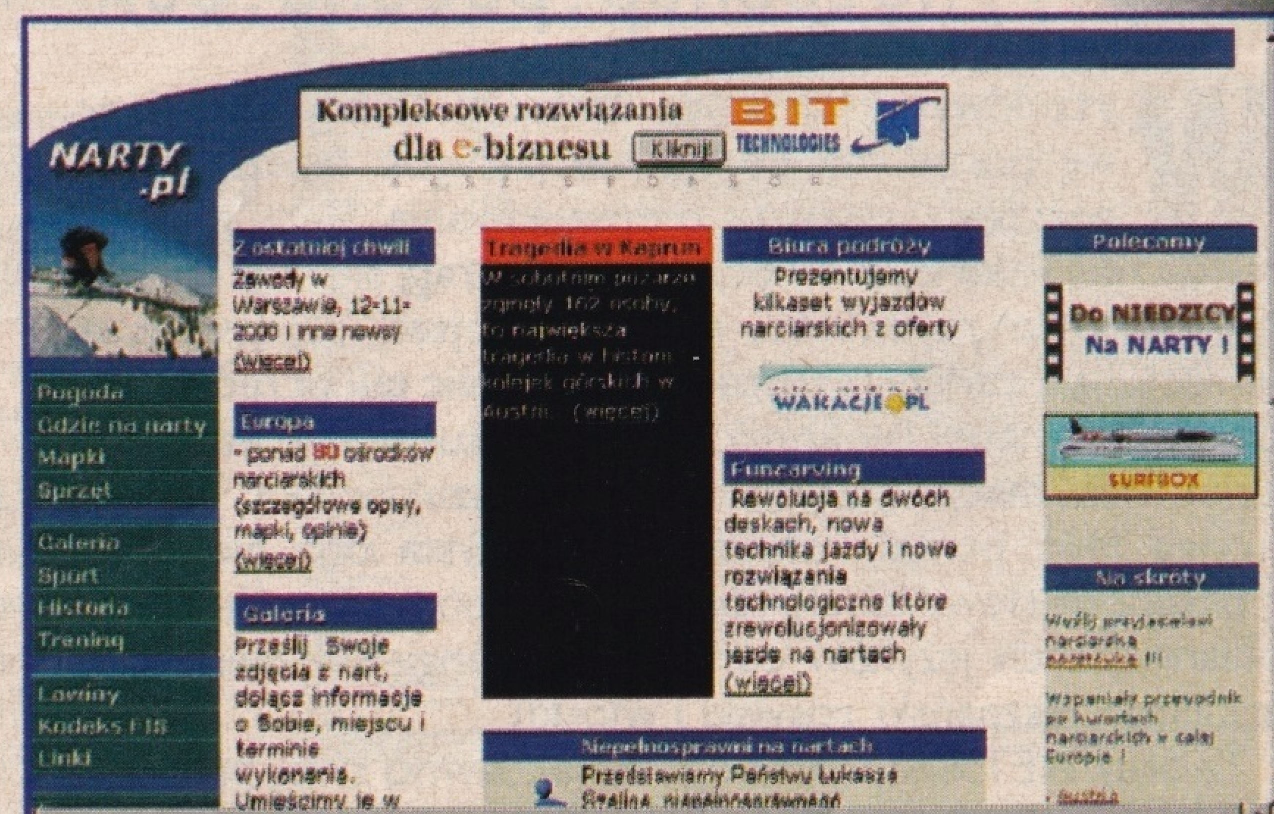


ZIMOWE SZALEŃSTWA w Internecie i na żywo

Zakopane to jedno z najczęściej odwiedzanych polskich miast, które swego czasu ubiegało się nawet o organizację Olimpiady zimowej w 2002 roku. I właśnie od niego rozpoczniemy podróż przez wirtualne serwisy narciarskie.

❄ Strona **www.zakopane.pl** zawiera najważniejsze informacje dotyczące tego miasta, a także kultury i sportów, które są z nim związane. Przeglądanie witryny możesz rozpocząć od zwiedzenia Zakopanego. Po spacerze po Krupówkach warto zajrzeć do podstrony „W Tatrach", gdzie można obejrzeć najpiękniejsze zakątki Tatrzańskiego Parku Narodowego i przyjrzeć się z bliska szczytom górskim. Dla miłośników sportu przygotowano odnośnik „Uniwersjada", a w nim informacje o terminach rozegrania poszczególnych konkurencji. Dzięki temu będziesz wiedział, kiedy zjawić się na Kasprowym, by dopingować uczestników slalomu giganta lub podziwiać popisy snowboardzistów. Serwis działa bez zarzutu. Jego największą zaletą są aktualne i bardzo przydatne dla turystów informacje. Będziesz mógł dowiedzieć się m.in. o pogodzie na najbliższe dni (z podziałem na poszczególne szczyty gór), a dzięki kamerze internetowej obserwować zjawiska atmosferyczne nad Morskim Okiem czy w Dolinie Pięciu Stawów.

❄ Po wpisaniu adresu **www.narty.pl** znajdziesz się na bardzo dobrze przygotowanej stronie poświęconej narciarstwu. Serwis zawiera informacje o ponad osiemdziesięciu ośrodkach narciarskich w Europie. Są tutaj przydatne opisy francuskich, austriackich, słowackich czy polskich tras, opinie narciarzy o nich oraz dokładne mapki terenu. Jeśli właśnie wybierasz się na narty, skorzystaj z podstrony „Trening", na której rozpisano 6-tygodniowy plan przygotowania do wyjazdu, od ćwiczeń poczynając, a na wskazówkach dotyczących sprzętu kończąc. Możesz także porozmawiać ze znajomymi dzięki opcji chat i forum. Jeżeli chcesz pochwalić się swoimi zdjęciami z nart, wystarczy, że prześlesz je na adres redakcji tej witryny, a zostaną one umieszczone na stronie. Przy jej pomocy możesz także wysłać przyjacielowi pocztówkę z motywem narciarskim!



Serwis www.narty.pl pozwoli ci odbyć wycieczkę po kilku najlepszych zimowych kurortach Europy



Pod adresem www.zakopane.pl znajdziesz aktualne informacje o tej popularnej polskiej „zimowej stolicy"



Praktycznie każdy większy portal ma dział turystyczny, a w nim oczywiście strony o nartach – turystyka.onet.pl/narty

Coś dla wymagających narciarzy, czyli przegląd miejsc z całej Europy – www.ski-europe.com

Jeśli dopiero zaczynasz zimową przygodę na stoku, zajrzyj pod adres narty.cavern.com.pl

❄ Na stronie **www.narty.info.pl** znajduje się serwis Polskie Narty. Są tu dane dotyczące wyciągów, tras narciarskich, dekalog narciarza (np. zjeżdżaj tak, abyś nie stanowił dla nikogo zagrożenia) oraz wskazówki dla początkujących i objaśnienia związane ze stopniami zagrożenia lawinowego. Niestety, ogólnie serwis prezentuje się przeciętnie, a do tego nie jest często aktualizowany.

❄ Bardzo aktualne wiadomości znajdziesz natomiast w serwisie portalu Onet.pl (**turystyka.onet.pl/narty**). To bardzo rozbudowana baza zawierająca wiele przydatnych informacji. Umieszczono tu dokładne wiadomości na temat kilkunastu najpopularniejszych polskich miast narciarskich (np. Szczyrk, Zakopane, Karpacz). Oprócz tego będziesz mógł zaznajomić się z narciarskim ABC oraz skorzystać z giełdy sprzętu. Na pewno przydadzą ci się również narciarskie supertapety, świetne do ozdobienia komputera na zimę.



❄ Serwis SKI EUROPE, znajdujący się pod adresem **www.ski-europe.com**, jest przeznaczony dla tych narciarzy, których stać na droższe ferie, na przykład w austriackich Alpach. Dzięki niemu będziesz mógł wyliczyć, ile musisz zapłacić za pobyt w tych przepięknych górach. Każdy kurort został dokładnie opisany, wystarczy tylko kliknąć na wybraną nazwę i już wiesz wszystko o Kirchbergu czy Zell am See. Szkoda tylko, że nie znajdziesz tutaj żadnych informacji na temat pogody czy aktualnych wydarzeń z pobliskich stoków.

❄ Pod adresem **www.narty.cavern.com.pl** znajdziesz serwis Narty on-line. Można przeczytać tutaj wiele na temat wyposażenia potrzebnego do szaleństw na stoku czy poznać nowinki sprzętowe, które będą obowiązywały w sezonie 2000/01. Możesz się też zapisać na listę dyskusyjną o narciarstwie oraz zapoznać się z ośrodkami narciarskimi w Polsce i w kilku krajach Europy, a także dowiedzieć się czegoś o sztucznie naśnieżonych stokach. Serwis prezentuje się bardzo przejrzyście, a do tego ozdobiony został licznymi zdjęciami.

❄ Pod adresem **www.austria.kdw.pl** znajdziesz stronę poświęconą tylko Austrii. Jest to potężna baza przydatnych informacji. Dowiesz się z niej, do jakiej miejscowości najlepiej pojechać, gdzie w czasie wypoczynku spać, jeść i co warto zwiedzić. Jednym z działów serwisu jest „Zima 2000", w którym znajdziesz na przykład wszystko o zimie w Tyrolu.

❄ Pod adresem **golebiowski.net/snow/inder.htm** znajduje się bardzo ładnie wykonana strona prywatna, której autor jest prawdziwym fanem snowboardu. Bardzo dobra oprawa graficzna tej witryny umila czytanie naprawdę świetnie przygotowanych reportaży i artykułów dotyczących imprez snowboardowych. Autor zna się także na fotografowaniu, dzięki czemu możesz popatrzeć na naprawdę dobrej jakości fotki.

❄ Internetowy serwis narciarski znajdujący się pod adresem **www.carving.com.pl** to prawdziwy raj dla poszukiwaczy narciarskich informacji. Znajdziesz tu masę nowinek, które dotyczą wszystkiego, co wiąże się w jakiś sposób z nartami. Serwis jest często aktualizowany i z tygodnia na tydzień zwiększa swoją objętość. Z tej strony możesz się także bezpośrednio przenieść na inne serwisy, które oferują np. usługę żywej kamery. Dzięki niej cały czas możesz obserwować, co się dzieje na innych stokach.

Mamy nadzieję, że zaprezentowane strony pomogą ci zaplanować zimowy wypoczynek. Jeśli jednak czujesz niedosyt, możesz wskoczyć do któregoś z katalogów sieciowych lub skorzystać z pomocy wyszukiwarki, która poda ci setki kolejnych adresów związanych z nartami, snowboardem oraz innymi zimowymi szaleństwami. A więc udanej zabawy na stoku!

Sukces gwarantowany!

Pamiętasz stres związany z oczekiwaniem na wyjazd? I te wszystkie wątpliwości – jak daleko będzie do wyciągów, jak trudne będą trasy itp. Możesz tego uniknąć! A oto kilka kroków do najszybszego zapewnienia sobie świetnego wyjazdu narciarskiego, np. w Alpy austriackie.

1. *Odwiedź biuro podróży i weź katalogi z ofertami wyjazdów. W domu na spokojnie wybierz interesujące cię regiony oraz oferty.*
2. *Korzystając z wyszukiwarek sieciowych, znajdź strony wybranych regionów (w wypadku Austrii zwykle działa też sposób polegający na podaniu adresu typu www.nazwamiejsca.at).*
3. *Porównaj ceny karnetów narciarskich, długości tras zjazdowych oraz inne ważne elementy. Jeśli dalej chcesz się tam wybrać, wyślij e-mail do biura informacyjnego danego regionu (adres znajdziesz na stronie internetowej) z prośbą o przysłanie materiałów informacyjnych. W ciągu tygodnia (ewentualnie dwóch) powinieneś otrzymać broszurę z mapką regionu itp. Przejrzyj ją uważnie.*
4. *Jeśli nadal interesuje cię wybrana oferta, idź do biura i zamów wyjazd...*
5. *Korzystając ze stron WWW regionu, w który jedziesz, możesz na bieżąco kontrolować np. ilość śniegu na stokach.*
6. *Jeśli posiadasz kartę kredytową, możesz też niekiedy zamówić (i to ze zniżką) karnet narciarski. Będzie on czekał na ciebie w hotelu lub pensjonacie, w którym zamieszkasz.*

Www.carving.com.pl – ta strona, wbrew nazwie, nie jest poświęcona jedynie narciarstwu carvingowemu

Www.narty.info.pl zawiera najniezbędniejsze dane dla miłośników jazdy na deskach...

Tekst: Damian „Mayer" Urbańczyk, Zdjęcia: materiały wydawnictwa Bauer, Jacek Goliatowski

Bilet do wirtualnego miasta

ważny: 02/01 - 06/01

użytkownik: 02314234242З

hasło: w67ds496e43s

CYBERMIASTA

Jeszcze do niedawna podróż po innym wymiarze mogłeś odbyć tylko w wyobraźni. Teraz wystarczy Internet

Sieć to nie tylko e-maile i strony WWW, które wyglądają jak gazety wyświetlane na monitorze. O potędze i atrakcyjności Internetu świadczą przede wszystkim takie technologie, które umożliwiają ludziom wspólną zabawę i tworzenie własnej, niepowtarzalnej rzeczywistości.

Jak do tej pory najciekawszą usługą łączącą te zalety jest dostęp do trójwymiarowych, wirtualnych światów, w których można przybrać dowolną postać i za jej pomocą zwiedzać sieciowe przestrzenie.

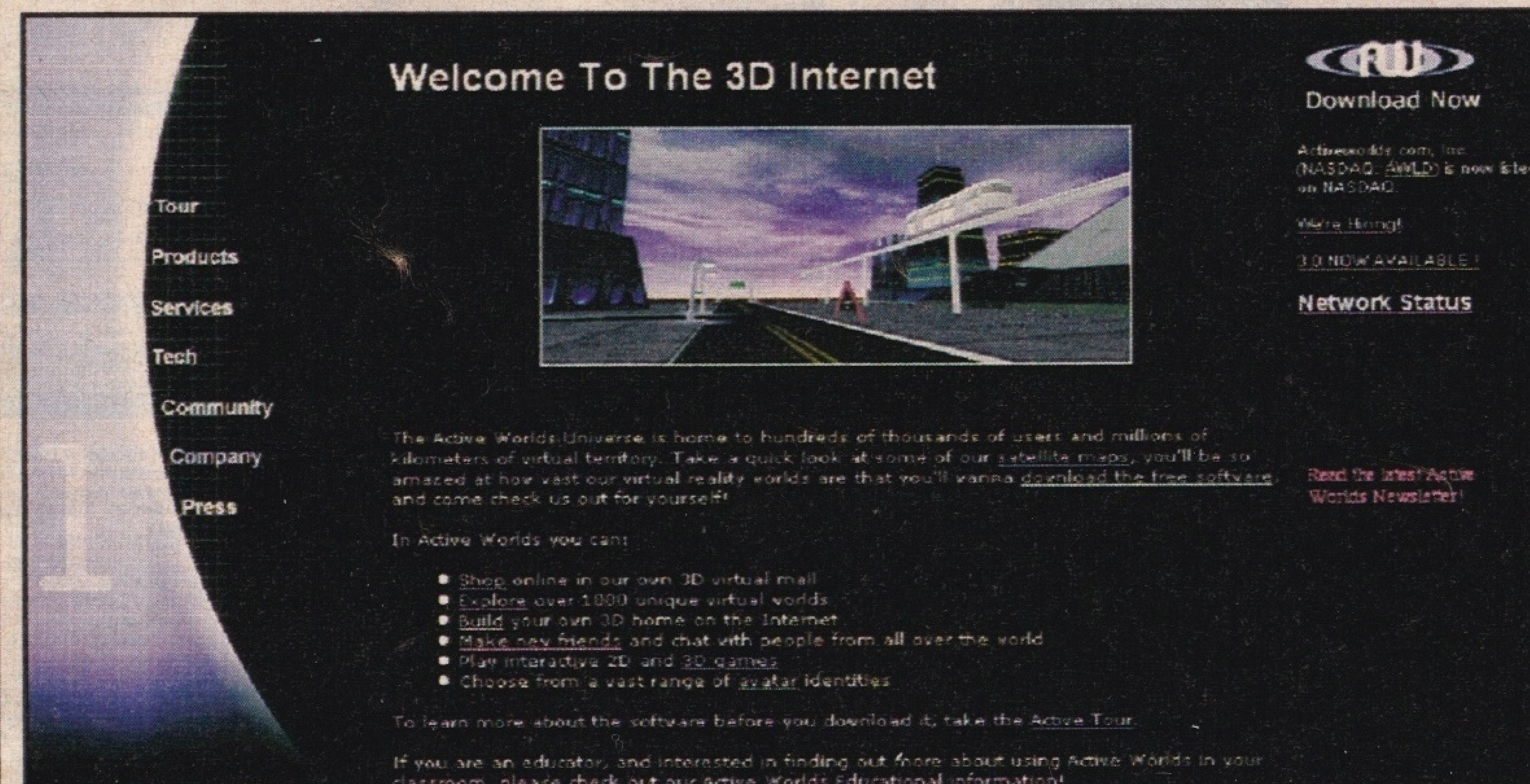
Już na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych wymyślono pierwsze, może niezbyt doskonałe, wirtualne krainy. Były to bardzo popularne do dziś MUD-y (Multi User Dungeons, czyli Lochy dla Wielu Użytkowników), które powstały na bazie RPG (Role Playing Games) i były po prostu ich internetową wersją. Komunikacja w MUD-ach odbywa się za pomocą tekstu, a użytkownicy „Lochów" muszą wykazać się nie lada wyobraźnią, aby w pełni cieszyć się uczestnictwem w zabawie (więcej o MUD-ach pisaliśmy w CLICKU nr 16/2000).

Kolejnym etapem był graficzny IRC (Internet Relay Chat), czyli pogaduszki na żywo za pomocą tekstu, wzbogacone o wizerunki rozmawiających postaci. To było już coś. Pojawiły się pierwsze wirtualne odpowiedniki uczestników rozmowy – tzw. awatary. Najpopularniejszą formą takiego IRC-a jest prosty komiks, gdzie użytkownicy reprezentowani są przez rysunkowych bohaterów, a w dymkach nad ich głowami pojawia się tekst rozmowy (przykład takiego programu znajdziesz na stronie **www.dobedo.co.uk**).

Ważną rolę w rozwoju VR (Virtual Reality – wirtualna rzeczywistość) odegrało wojsko i przemysł zbrojeniowy. To właśnie na potrzeby armii stworzono pierwsze symulatory i komputerowe miasta, po których żołnierze mogli do woli śmigać wirtualnymi czołgami, latać myśliwcami i niszczyć wszystko, co się rusza. Takie systemy pozwalały na oszczędności, ponieważ nie trzeba było tak często jeździć na poligony i budować drogich obiektów, które następnie doszczętnie równano z ziemią. Poza tym nie było zbyt wielu rannych i sprzęt się tak nie niszczył.



Mała cybernetyczna rzeczywistość jak prawdziwa. Zieleń, słonko i pędzący do pracy ludzie. O przepraszam, awatary



Strona activeworlds to brama, przez którą musisz przejść, by dostać się do wielu interesujących wirtualnych światów. Po drugiej stronie czeka cię moc atrakcji

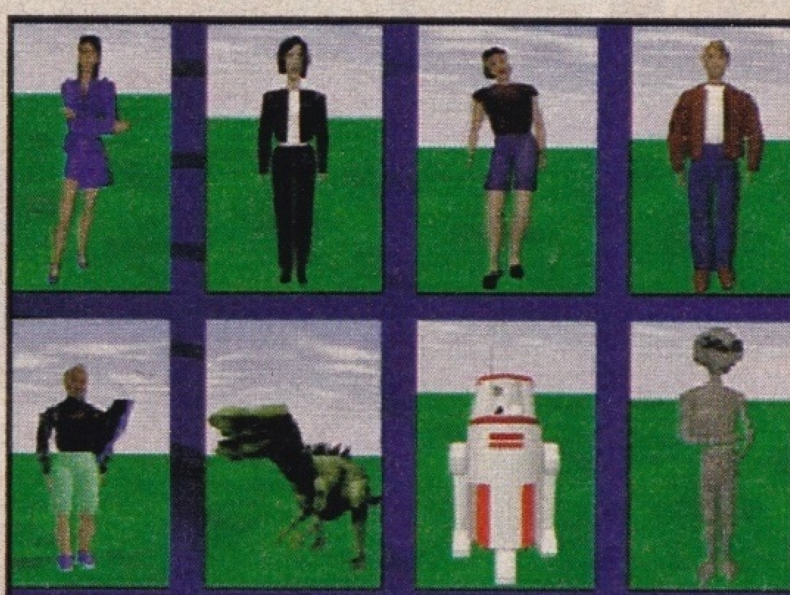


Na stronie www.dobedo.co.uk znajdziesz najpopularniejszą formę wizualizowanego IRC-a, doskonałego do rozmów ze znajomymi

Potęga 3D

Największym osiągnięciem ostatnich lat są trójwymiarowe światy, napisane w języku VRML (patrz słowniczek) i wzbogacone o technologię Multi-User. Tutaj każdy element sceny można obejrzeć ze wszystkich stron, a kiedy podchodzisz do budynku, to on „rośnie", a gdy odchodzisz „zmniejsza się". Brzmi banalnie, ale od strony technicznej jest to niezwykle skomplikowane.

W takim świecie użytkownik ma wpływ na otoczenie, które może w ograniczony sposób zmieniać. Można podnosić niektóre przedmioty, obracać je w cybernetycznych dłoniach, klikać na wszystko, co wydaje się interesujące, lub – na przykład – przestraszyć przechodzącego obok psa czy innego awatara. Najciekawszymi światami Multi-User są różnego rodzaju wirtualne miasta.



W wirtualnym mieście możesz być, kim chcesz. Kobietą, mężczyzną, a nawet robotem

Wirtualne życie

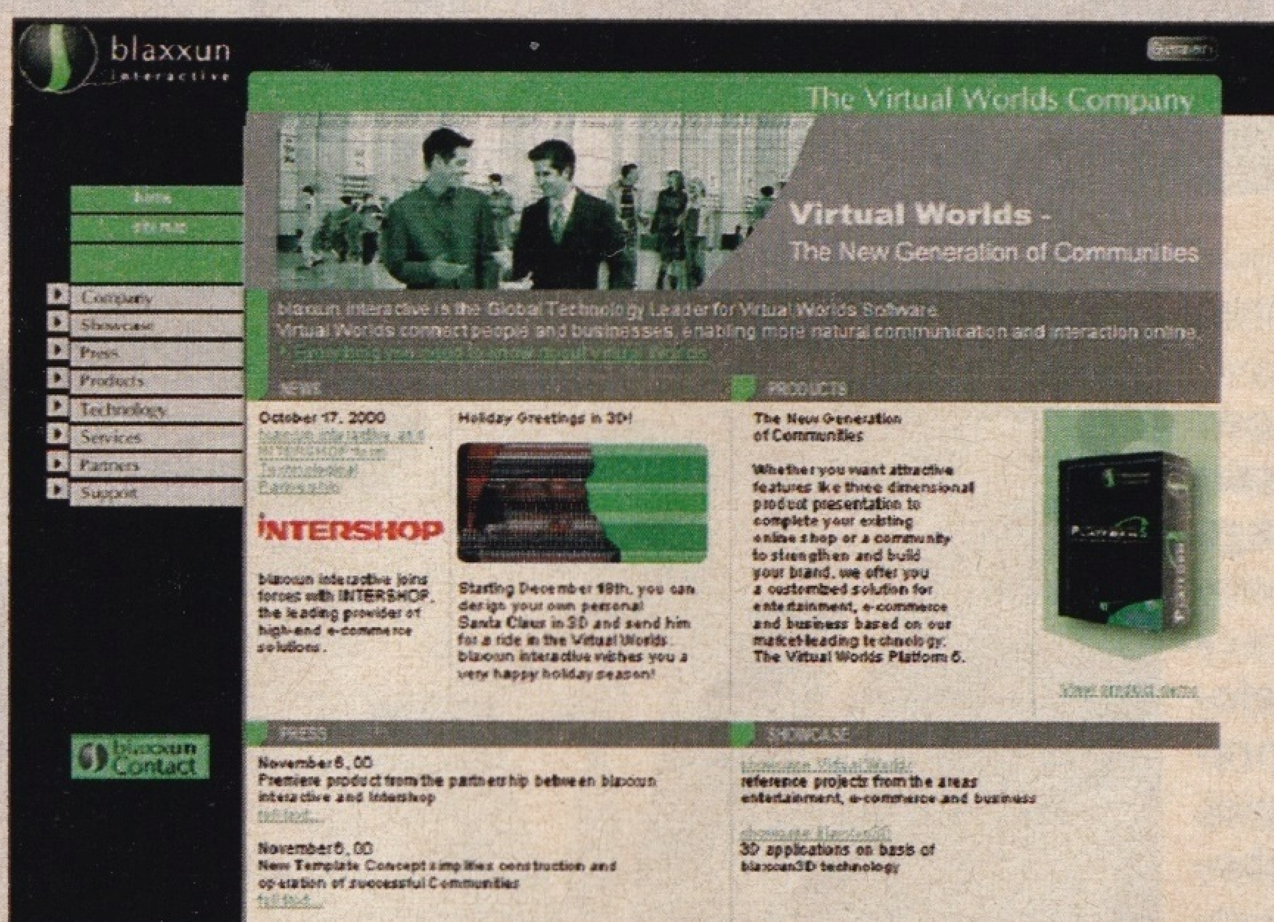
Czy myślałeś już o tym, aby zacząć pracować, wziąć ślub albo zbudować własny dom? Dzięki najnowszym technologiom internetowym masz właśnie taką możliwość.

Jednym z najpopularniejszych sieciowych miast jest Cybertown (**www.cybertown.com**). Musisz tylko zaopatrzyć przeglądarkę WWW w specjalny plug-in Blaxxun i możesz zacząć zabawę.

Do dyspozycji masz cały zestaw awatarów lub możliwość skonstruowania własnej postaci. Następnie należy zbudować dom, w którym będziesz mieszkał. W mieście nie ma nic za darmo – aby dobrze się bawić, trzeba mieć pieniądze na różne rozrywki. Ale skąd je wziąć? No właśnie, Cybertown to nie tylko zabawa, to także obowiązki. Podobnie jak w życiu, trzeba po prostu iść do pracy i zarabiać. A pokus jest w mieście sporo – znajdziesz tutaj dyskoteki, kawiarnie, kluby nocne i wiele, wiele innych atrakcji. W tym mieście po prostu nie można się nudzić, zwłaszcza że całość została umieszczona w przyszłości.

Innym interesującym miejscem jest strona **www.activeworlds.com**, która tak naprawdę stanowi bramę do setek innych wirtualnych światów i miast. Każdy znajdzie tu coś dla siebie.

Niestety, wadą tej zabawy jest to, że wymaga dość żwawego łącza internetowego, a o takie w Polsce niełatwo.



www.cybertown.com to najpopularniejsze i najczęściej odwiedzane wirtualne miasto



W Cybertown możesz stworzyć własną postać i rozpocząć normalne życie. Zbudować dom i, niestety, iść do pracy

Miasto samych plusów

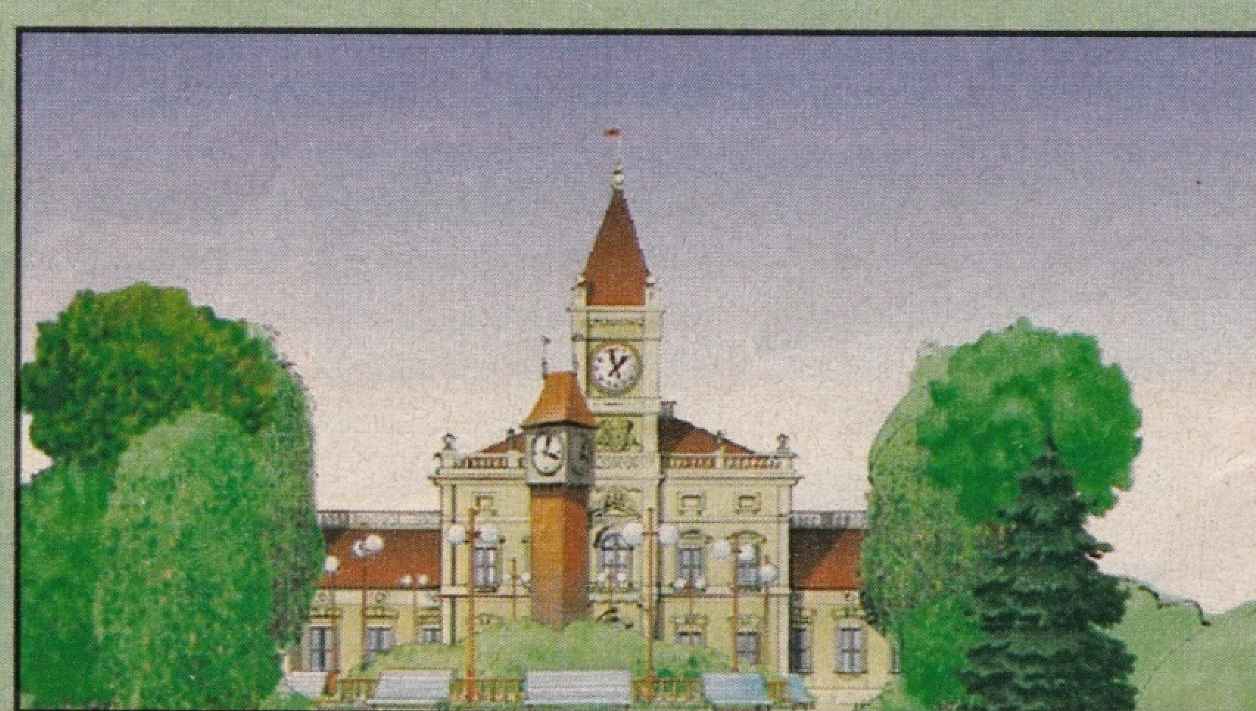
Również polski Internet niedawno wzbogacił się wreszcie o wirtualne miasto. Pod adresem **www.miastoplusa.pl** w okamgnieniu wyrosła prawdziwa sieciowa metropolia.

Jak przystało na tego typu miejsce, jest tu porządne centrum rozrywki, w którym można m.in. pograć w różne gry sieciowe. Znajdziesz tu także galerię handlową, centrum SMS, kawiarnie, kilka dzielnic mieszkalnych i oczywiście informację turystyczną dla przyjezdnych. Podróże po tej metropolii ułatwiają taksówki, które za darmo przewożą mieszkańców nawet do najodleglejszych dzielnic.

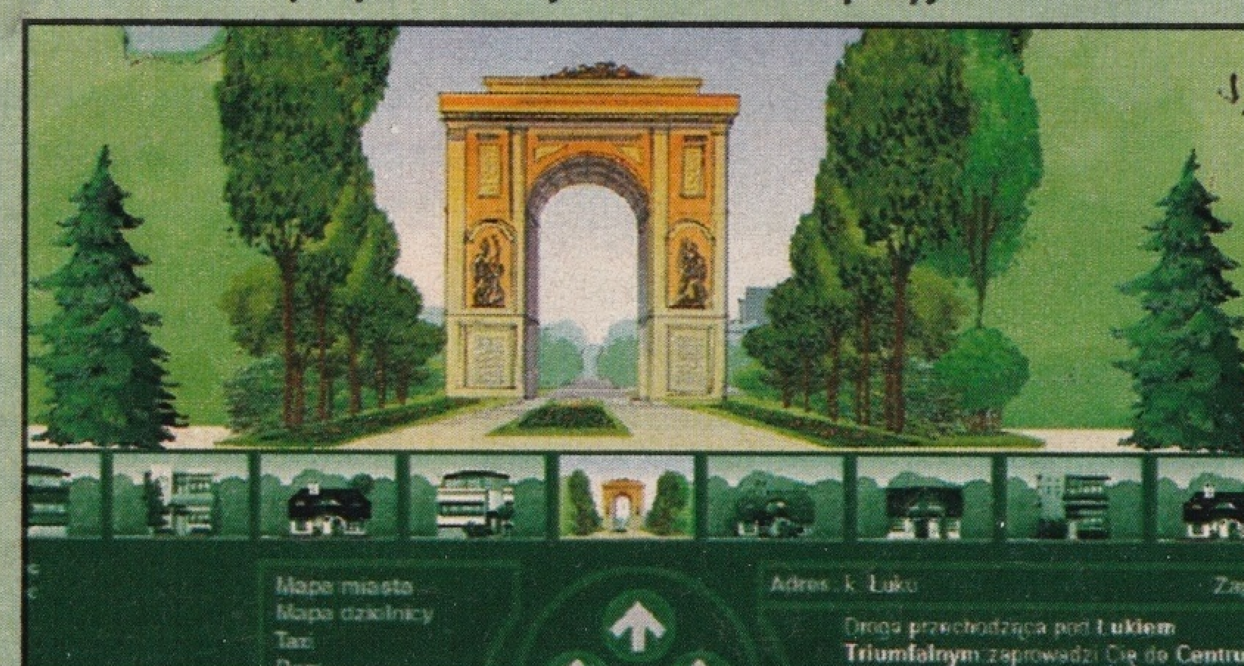
Pełnoprawny mieszkaniec może zbudować sobie własny dom, w którym będzie odpoczywać przed wieczornymi eskapadami do centrum rozrywki lub zapraszać do niego wszystkich krewnych i znajomych.

Aby pomieszkać w Mieście Samych Plusów, oprócz zwykłej przeglądarki internetowej, niezbędny jest także plug-in z przeglądarką plików Flash (Shockwave). Bardzo przydatny okazuje się również CD-Rom z grafikami do wirtualnego miasta, ponieważ bez niego strona ściąga się niemiłosiernie długo (taką płytkę dostali wszyscy abonenci Plus GSM).

Miasto ma jednak jedną wadę. Aby w pełni cieszyć się oferowanymi w nim atrakcjami, trzeba być abonentem telefonii komórkowej Plus. Pozostali mogą tylko zwiedzać miasto w charakterze turystów.



Bajkowa sceneria i pastelowe kolorki to wirtualne Miasto Plusa. Trzeba przyznać, że jest tu bardzo przyjemnie



Ta wirtualna kraina może sprawiać wrażenie wielkiego worka, do którego wrzucono różne znane elementy naszej rzeczywistości

SŁOWNICZEK

Awatar – wirtualny odpowiednik internauty. Jest to twój sieciowy wizerunek, którym możesz sterować i za pomocą którego kontaktujesz się z otaczającym światem (podnosisz przedmioty, klikasz, gdzie popadnie itp.). Awatary mogą przybierać najróżniejsze kształty. Mogą to być postaci podobne do ludzi, ale równie często zdarzają się zwierzęta lub inne fantastyczne stwory, a nawet przedmioty nieożywione, takie jak kamienie, łyżki, skarpetki i inne cuda.

Awatary wypożycza się w specjalnych galeriach, a z jednego może korzystać wiele osób.

Flash – produkt firmy Macromedia przeznaczony do tworzenia interaktywnych animacji, głównie z myślą o publikacji w Internecie. Jego główną zaletą jest mały rozmiar plików, dzięki czemu nawet osoby łączące się z Siecią modemem będą mogły cieszyć się animacjami wysokiej jakości.

W technice Flash wykonane jest np. miasto Plusa – **www.miastoplusa.pl**.

Multi-User (MU) – ta technologia powstała, aby ułatwić internautom poruszanie się w wirtualnych światach. Dzięki MU z jednego świata może korzystać wiele osób bez względu na miejsce, w którym przebywają.

Plug-in – specjalny programik (wtyczka), który instaluje się w przeglądarce, aby zwiększyć jej możliwości. Jednym z takich plug-inów jest Shockwave Flash Player służący do odtwarzania plików wykonanych w technice Flash lub Blaxxun Contact – przeznaczony dla użytkowników Cybertown.

VR – Virtual Reality – rzeczywistość wirtualna, w znaczeniu technicznym – istniejąca tylko w postaci cyfrowej, zazwyczaj na komputerze.

VRML – Virtual Reality Modeling Language – czyli język modelowania rzeczywistości wirtualnej. Brzmi to trochę skomplikowanie, ale w największym uproszczeniu można powiedzieć, że jest to taki język, który umożliwia programistom lub projektantom stron WWW budowanie interaktywnych światów, takich jak **www.cybertown.com** lub **www.activeworlds.com**.

KONTAKTY, ADRESY

Wirtualne światy

- www.blaxxun.com
- www.cybrtown.com
- www.activeworlds.com
- www.miastoplusa.pl
- www.geometrek.com
- www.kahunanui.com

Strony z przydatnymi programami

- www.vrml.org
- vrml.miningco.com
- www.web3d.org/vrml/vrml.htm
- www.enter.pl/vrml
- virusek.sgh.waw.pl/vrml

Tekst: Alexander "Alex" Wnętorek

William Hewlett i David Packard

część 3



Wielcy z garażu

Ameryka to bardzo dziwny kraj... Każdy może tam zrobić karierę, a największe i najsławniejsze firmy zaczynały swój żywot w piwnicach i garażach. Tak też było w przypadku Hewlett-Packarda

Pamiętasz twórców firmy Apple? Nie tylko oni uznali, że we dwóch jest raźniej zmierzyć się ze światem. Z podobnego założenia wyszli założyciele korporacji Hewlett-Packard.

David Packard (ur. 20 maja 1913 r.) i William Hewlett (ur. 7 września 1913 r., zm. 26 marca 1996 r.) poznali się w trakcie studiów na uniwersytecie w Stanford, gdzie ukończyli w 1936 roku wydział inżynierii. Przyjaźń i podobne zainteresowania przyczyniły się do założenia własnej firmy, której znakiem rozpoznawczym stał się znany na całym świecie skrót HP. Co ciekawe, niewiele brakowało, a nowy biznes nosiłby nazwę Packard-Hewlett... bo o kolejności nazwisk zadecydował rzut monetą! Majątek przyszłego giganta nie był duży – 538 dolarów (pożyczonych od jednego z profesorów uczących obydwu „szefów") oraz przydomowy garaż, udający zakład produkcyjny...

Pierwsze produkty

Na początku firma Hewlett-Packard nie miała nic wspólnego z komputerami (które wówczas jeszcze nie istniały, a przynajmniej nie w obecnej formie) ani tym bardziej z drukarkami. Pierwszym wyprodukowanym towarem HP był audiooscylator – proste urządzenie generujące sygnały niskiej częstotliwości. Zapytasz: „A po co to komu?" Jak się okazało, ten sprzęt okazał się niezwykle przydatny naukowcom i badaczom, firmom telekomunikacyjnym, a także... wytwórni filmowej Walta Disney'a, która użyła go przy udźwiękowieniu sławnego filmu „Fantazja". Urządzenie, wynalezione przez Hewletta, miało jeszcze jedną wielką zaletę – pozwoliło obniżyć ceny specjalistycznego sprzętu o około 75%!

Wróćmy jednak do naszych bohaterów, zwłaszcza że nastała II wojna światowa i William Hewlett trafił do wojska, gdzie w dowództwie sił zbrojnych USA zajął się pracą nad nowymi technologiami (jakimi – to ściśle tajne!). W tym czasie HP produkował sprzęt radiowy, sonary, radary oraz inne urządzenia radiokomunikacyjne. Po wojnie Hewlett powrócił do pracy w swojej firmie.

Co to? Kalkulator...

Jednak nie wojskowe wynalazki przysporzyły sławy twórcom HP. Największym osiągnięciem Hewletta i Packarda stał się... kalkulator. Ale nie taki zwykły, tylko inżynierski, z całą masą dodatkowych funkcji. I to właśnie od momentu jego powstania rozpoczął się rozwój firmy związany z bardziej współczesną branżą elektroniczną.



To nie żart, William Hewlett i David Packard naprawdę zaczynali swoją karierę w garażu! Teraz to miejsce jest jedną z atrakcji słynnej „Krzemowej Doliny"

Panom Hewlettowi i Packardowi zawdzięczamy także coś innego – wprowadzenie nowoczesnego stylu pracy w firmie. Obydwaj szefowie stwierdzili, że pracownicy czują się lepiej, gdy mają większą swobodę działania i są traktowani po części jako przyjaciele, a nie niewolnicy. Dlatego w fabrykach i biurach HP postawiono na kreatywność i pomysłowość, rezygnując z części ogólnie przyjętych zasad współpracy szefostwa z podwładnymi.



Na tym zdjęciu możecie zobaczyć szefów HP na tle... No właśnie, czego? Spróbujcie zgadnąć sami, a jeśli wam się nie uda, rozwiązanie znajdziecie z boku tej strony



A tak wyglądali założyciele firmy Hewlett-Packard ładnych kilkadziesiąt lat temu. Po lewej William Hewlett, po prawej David Packard, na biurku ich dzieło

Zwykli ludzie

W większości przypadków biznesmeni są bardzo zapracowanymi ludźmi, nie mającymi czasu na życie prywatne i jakiekolwiek zajęcia niezwiązane z pracą, firmą i zarabianiem pieniędzy itp. Tutaj obydwaj założyciele HP też odbiegali od standardów. William Hewlett interesował się wieloma dziedzinami, uwielbiał np. botanikę, wspinaczkę górską, narciarstwo oraz wędkowanie. David Packard wiele czasu poświęcał natomiast działalności charytatywnej, współfinansując budowę wielu szpitali, klinik oraz fundując stypendia dla wybitnie uzdolnionych uczniów i studentów. Obydwaj panowie wpadli też na pomysł zapraszania swoich współpracowników na letnie spotkania do swoich posiadłości, gdzie wszyscy mogli zbierać (dla siebie, oczywiście) dojrzewające owoce.

Sukcesy i wpadki

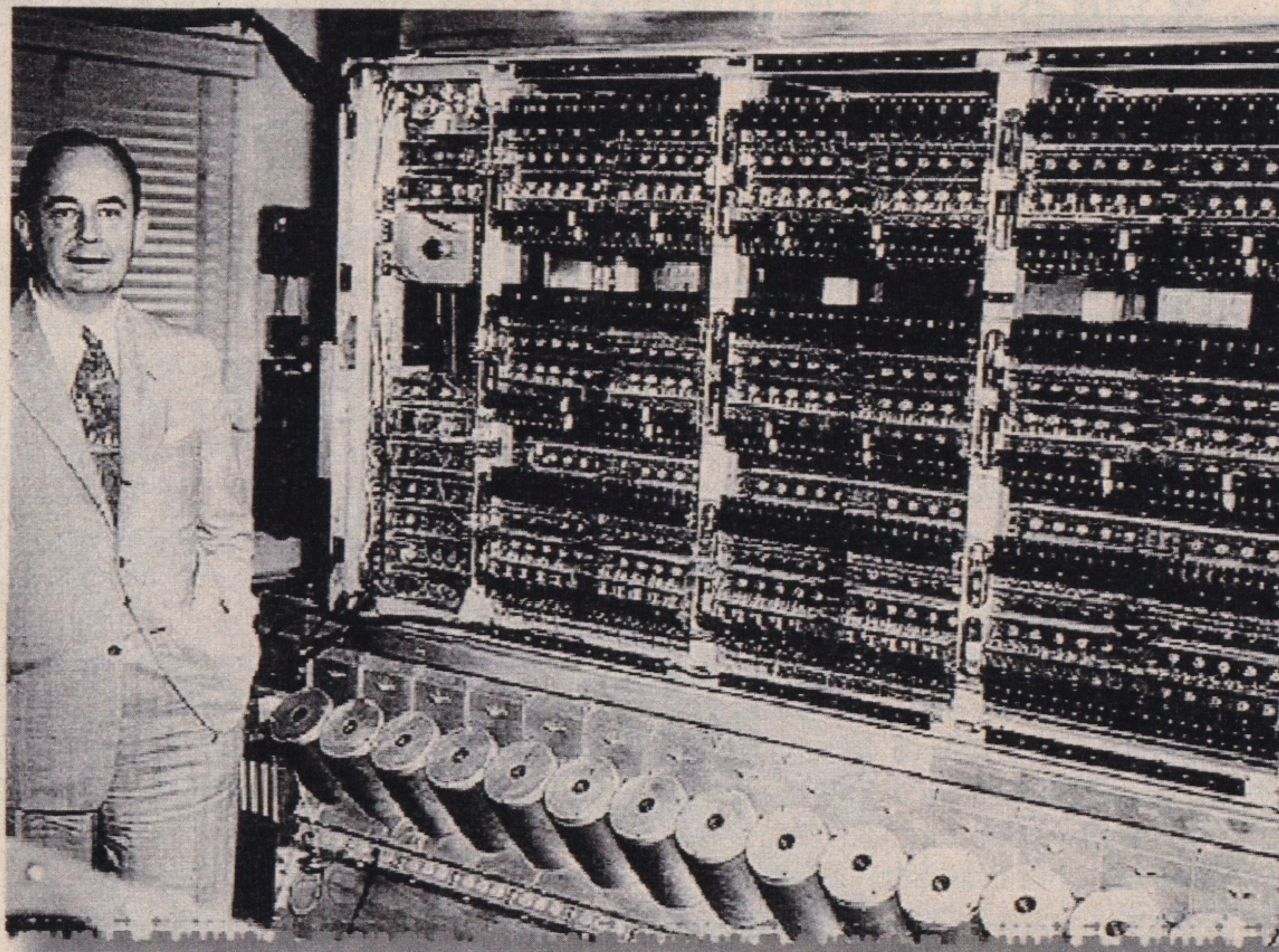
Obecnie Hewlett-Packard jest jedną z największych firm komputerowych na świecie. Korporacja produkuje między innymi drukarki, komputery, skanery i pamięci. Jednak w przeszłości zdarzyło się jej szefom popełnić kilka gaf, które sporo kosztowały. Najsłynniejszą wpadką okazała się rozmowa ze Stevem Wozniakiem, pracownikiem Hewlett-Packarda. Umowa o pracę zmuszała zatrudnionych w HP do rezygnacji z praw do wszystkich wynalazków i pomysłów realizowanych podczas pracy dla firmy. Pech chciał, że w tym czasie Wozniakowi wpadł do głowy pomysł stworzenia Macintosha – popularnego komputera do użytku domowego. Potrzebował więc zgody szefostwa, aby zająć się tym wynalazkiem. I tu William Hewlett oraz David Packard popełnili błąd, uznając, że osobisty komputer to pomysł, który się nie przyjmie, i nikt takiego urządzenia nie kupi sobie do domu. I pozwolili Wozniakowi pracować na własny rachunek... Co było dalej, wszyscy wiedzą: powstał MacOS, potem Windows, BeOS itp...

Rozwiązanie zagadki ze zdjęciem: Obaj panowie są na nowojorskiej giełdzie, a z tyłu są... wskaźniki kursów akcji

Tekst: R.J. „Yackoo", Zdjęcia: materiały firmy Hewlett-Packard

MEGAKOMPUTERY

Ta historia zaczęła się w pierwszej połowie XX wieku. Doskonale wiesz, jak się skończyła, bo przecież prawie każdego dnia zasiadasz przed monitorem swojego komputera...



30 ton wagi – tak właśnie prezentował się ENIAC, jeden z pierwszych komputerów. Działał całkiem nieźle, tylko te ciągle przepalające się lampeczki...

Pamiętasz pierwsze odcinki serialu „Star Trek" (te z kapitanem Kirkiem i panem Spockiem)? Filmowe statki floty gwiezdnej podróżowały wprawdzie do innych galaktyk, ale ich komputery pokładowe przypominały raczej ogromne szafy z mnóstwem mrugających lampek niż znane dziś każdemu graczowi PC. Zamiast normalnych klawiatur miały dźwignie, tysiące tajemniczych przycisków i w ogóle prezentowały się nieszczególnie. Poza tym, ich jedynym zadaniem (przynajmniej na pokładzie Enterprise) było wyliczanie i podawanie stanu pojazdu, zapasów powietrza, energii itp. Chociaż akcja tej serii „Star Trek" toczyła się w przyszłości, jest to przyszłość, jaką wyobrażano sobie w latach 60.Wtedy nikomu nawet nie śniły się małe PC.W roku 1966, kiedy powstawał serial, komputery były po prostu wielkimi maszynami liczącymi i nikomu zapewne nie przyszło wtedy do głowy, żeby na nich grać czy robić CLICKA. Służyły jedynie do wykonywania obliczeń. Oczywiście zdawano sobie sprawę, że mogą okazać się bardzo przydatne w wielu dziedzinach życia, ale pod warunkiem, że zostaną unowocześnione. A w tamtych czasach „nowocześniejszy" oznaczało po prostu większy i cięższy. Maszyny liczące z pierwszej połowy XX wieku miały jeszcze jedną wadę. Były bardzo drogimi urządzeniami i mogło sobie na nie pozwolić jedynie wojsko oraz największe firmy czy też niektóre prestiżowe uczelnie.

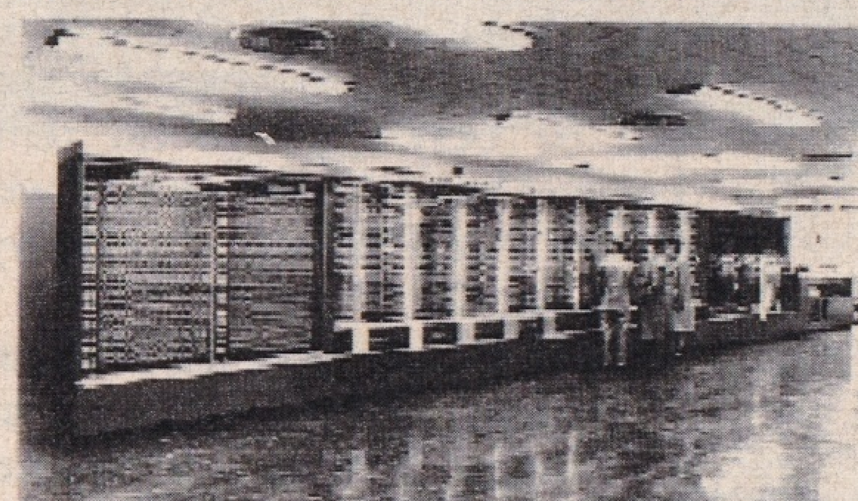
John von Neumann, „ojciec" EDVAC-a, komputera, który można było programować

To właśnie z wojskiem związane są początki rozwoju komputerów.W czasie II wojny światowej używano maszyn szyfrujących, np. słynnej Enigmy. Aby złamać szyfry przeciwnika, należało przeanalizować wiele kombinacji cyfr. Dla człowieka jest to praca bardzo żmudna i tak czasochłonna, że dawno skończyłaby się wojna, a szyfr nadal pozostałby tajemnicą. Dlatego stworzono urządzenia, których zadaniem stało się liczenie i łamanie kodu przeciwnika.Trudno je nazwać pecetami, ale pierwszy krok został zrobiony. Prace nad prawdziwymi komputerami rozpoczęły się natomiast w Ameryce. **W 1942 roku zaczęto konstruować ENIAC-a, a w 1944 roku MARK-a 1.** Obydwa projekty finansowała armia amerykańska i miały być one wykorzystywane przez nią w przyszłości do różnych, bardzo tajnych celów. Ich zadanie polegało np. na wyliczaniu toru lotu pocisków. Najpierw powstał MARK 1, który w niczym nie przypominał naszych PC.W ogóle nie zmieściłby się do dzisiejszego mieszkania, ponieważ miał 16 metrów długości i 3 metry wysokości. W dodatku ważył pięć ton, ciężko byłoby go więc gdzieś przesuwać, np. podczas świątecznych porządków.



Howard Aiken twórca pierwszego komputera MARK 1

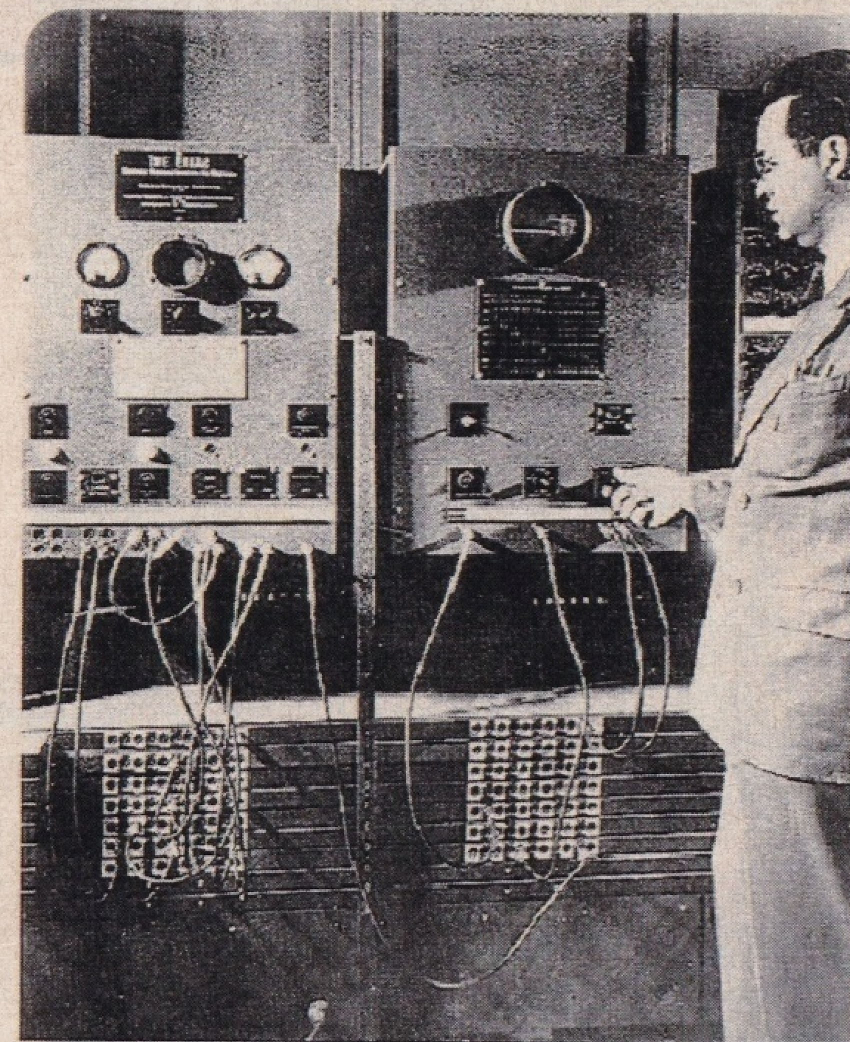
Jego twórcą był pracujący dla IBM inżynier Howard Aiken. MARK 1 odczytywał dane z kart perforowanych, za pamięć służył mu natomiast zestaw przełączników. Każdy z nich mógł się znajdować w jednej z dwóch pozycji, które odpowiadały wartościom zero i jeden. Komputer pracował więc bardzo wolno (każda operacja trwała około 3-5 sekund) i do tego okropnie hałasował. Wydawane przez niego podczas liczenia dźwięki przypominały klapanie dużej maszyny do szycia. Co ciekawe, z tego okresu pochodzi popularna nazwa „bug", oznaczająca dziś błąd w programie. Po prostu, jeśli do środka tej monstrualnej maszyny liczącej, jaką był MARK 1, dostał się jakiś robak, mógł zrobić zwarcie instalacji, coś zablokować i wtedy komputer popełniał błędy w obliczeniach. Jeśli nie było żadnych usterek, MARK 1 zachowywał się całkiem poprawnie, choć miał jeszcze jedną wadę. Jego pamięć była zbyt wolna. Dlatego w pewnym momencie musiał ustąpić ENIAC-owi. Zajmował on cały pokój, ważył 30 ton i miał około 18000 lampek (wystarczyłoby ich do oświetlenia małego miasteczka)



Mark 1 miał 16 m długości, 3 m wysokości i w niczym nie przypominał obecnego PC

oraz mnóstwo przełączników. Liczył jednak 1000 razy szybciej niż MARK 1. Jednak, aby wykonał zadanie, dane należało wprowadzać na kilku milionach kart perforowanych. Jak na owe czasy był to bardzo nowoczesny komputer, ale jeśli porównasz go choćby ze zwykłym Pentium 150MHz, to zobaczysz, o ile potężniejsze są dzisiejsze pecety. ENIAC mógł wykonywać 5000 działań na sekundę, podczas gdy Pentium wykonuje ich 300 milionów.

Niezależnie od swoich osiągnięć, ENIAC był tylko przerośniętą maszyną liczącą. Nikomu nie przyszło do głowy, żeby zatrudnić go do innych celów. Prace nad nowszymi modelami trwały jednak dalej i przyniosły kolejne, obiecujące osiągnięcia.



ENIAC 3: wreszcie jakiś postęp, ale komputer nadal przypomina ogromną szafę

Następny krok ku nowoczesności został wykonany przez amerykańskiego matematyka Johna von Neumanna. **Jego EDVAC był pierwszym komputerem, który można było programować, a nie tylko podawać mu dane do wyliczenia.** Nadal używał kart perforowanych, ale można było na nich umieścić cały program do wykonania. Można też było przerwać pracę w dowolnym momencie i wznowić ją za jakiś czas. Umożliwiała to nowa pamięć urządzenia. Następny komputer, UNIVAC 1, przydał się nawet podczas wyborów prezydenckich w Ameryce. Przewidział zwycięstwo Eisenhoovera.



Później powstawały kolejne modele komputerów, ale przełom nastąpił dopiero w latach 70., kiedy to założono firmy Microsoft i Apple. Od tej chwili wszystko ruszyło z zawrotną prędkością, a komputer przestał być tylko zabawką z filmów i książek sf.



INFO

Tu dowiesz się więcej

Trochę informacji dla początkujących
http://fizar.pu.kielce.pl/history/hist3.html

Krótki bieg przez historię
http://komputer.cuprum.pl

Wiedza na wykresikach
http://www.dialcom.pl/gogolek/dydaktyka/as/hist

Czasy późniejsze
http://komputer.terramail.pl/historia

Muzeum sprzętu komputerowego
www.calweb.com/˜markr/museum

O komputerach w obcych językach
www.elsop.com/vrc/n_comput

Pomocne linki dla ciekawych
www.dir.yahoo.com/Computers_and_Internet/history

GRANICE WYTRZYMAŁOŚCI

Jeżeli tegoroczne ferie zamierzasz spędzić w górach, to nie powinieneś oglądać tego filmu. W przeciwnym razie wypoczywać będziesz w schronisku, patrząc na ogień płonący w kominku

Peter musi spojrzeć śmierci prosto w oczy. Czego się nie robi dla siostry...

Góry nie są łatwym tematem dla filmowców. Z reguły niewiele się w nich dzieje; ot, niektórzy ludzie jeżdżą na nartach, inni się wspinają, czasem zejdzie jakaś lawina i wszystkich pogoni. Brakuje więc tutaj akcji i takiego dramatyzmu, od którego roi się przecież niemal w każdym prowincjonalnym miasteczku Stanów Zjednoczonych (o ile ma ono bank, na który można napaść). Mimo to kino górskie miało się w latach 90. bardzo dobrze. Obrazy takie jak „Na krawędzi" z Sylvestrem Stallone czy dramaty „K2" i „Alive – dramat w Andach" podobały się publiczności i zarobiły niemało pieniędzy. Producenci postanowili kontynuować ten górski wątek...

PREMIERA 26.01.2001

Trzy lata temu młody himalaista Peter Garrett (w tej roli Chris O'Donnell, znany z roli Robina w filmie „Batman i Robin") wraz ze swoim ojcem i siostrą Annie wybrali się w wysokie góry. Rodzinna wspinaczka zakończyła się tragedią; Peter przeciął linę, na której wisiał ich ojciec, w przeciwnym razie zginęliby wszyscy. Od tej pory Annie unikała brata, obwiniając go o śmierć jej ukochanego taty. Wciąż jednak wspinała się po górach i zdobywała najwyższe szczyty. Peter znalazł pracę w National Geographic, zajął się fotografowaniem i nie chciał już widzieć Himalajów czy innego Karakorum na oczy. Parę godzin temu otrzymał jednak elektryzującą wiadomość. Annie zaginęła podczas wyprawy na K2.

Peter wie, że liczy się każda sekunda. Dlatego też sam decyduje się wziąć udział w wyprawie ratunkowej. Towarzyszą mu zaś ekscentryczny himalaista Montgomery Wick oraz urocza pielęgniarka Monique (w tej roli zobaczymy polską gwiazdę eksportową Izabellę Scorupco). Czy jednak tak dobrana ekipa ma szanse odnaleźć zaginionych himalaistów? I czy nasza urocza Iza zdoła przenieść się ze swojskich klimatów „Ogniem i mieczem" w wysokie góry i wpasować się w tamtejszy, zionący chłodem krajobraz?

„Granice wytrzymałości" to thriller psychologiczny w reżyserii Martina Cambella („Goldeneye", „Maska Zorro"). Zdjęcia doń niemal w całości nakręcono w... Nowej Zelandii. Tamtejsze Alpy Południowe do złudzenia przypominają najwyższe azjatyckie pasma górskie. Są jednak dużo niższe. Ekipa filmowa nie musiała się więc wspinać wyżej niż na wysokość 3000 metrów, a i tak pracowała w ekstremalnych warunkach. Szczególnie duży problem stanowiła grupa 265 statystów. Cała ekipa mieszkała w schronisku oddalonym od planu o dobrą godzinę drogi. Tam też mieściła się baza wypadowa filmowców, stołówka, charakteryzatornia i garderoba. Każdorazowe zwiezienie wszystkich niezbędnych ludzi na plan zajmowało wiele cennych godzin, tym bardziej, że część drogi trzeba było przebyć dość powolnym pługiem śnieżnym.

Izabella Scorupco bawiła się jednak wyśmienicie. Bardzo chętnie opowiadała też o roli, którą zagrała. „Monique dołącza do Petera z egoistycznych pobudek, po prostu potrzebuje pieniędzy. Szybko jednak zmienia swoje nastawienie do wyprawy. W drodze na szczyt zakochuje się w Peterze". To między innymi dzięki jej ciekawej roli amerykańscy widzowie przyjęli „Granice wytrzymałości" dość ciepło. Chwalili zwłaszcza piękno gór, które w niezwykle plastyczny sposób ukazał autor zdjęć do „Mrocznego widma", David Tattersall. Zwracali też uwagę na efekty specjalne, które widoczne są zwłaszcza w końcowej części filmu. O tym, co wybucha i dlaczego, przekonasz się jednak wędrując samemu do kina. No, chyba że planujesz spędzić wakacje w górach...

Pomysł 5-	Aktorzy 5	Akcja 5+
Granice Wytrzymałości Akcja / USA	Premiera: 26.01.2001	Od lat 12

www.verticallimit.com

Film trzyma w napięciu. Tylko potem trochę strach wyjechać na ferie w góry — **5**



Piękna Iza Scorupco na krawędzi. To lepsze niż rola niemrawej Heleny w „Ogniem i Mieczem"



W górach liczy się każda chwila, którą trzeba spędzić na lodzie i śniegu. Moment nieuwagi i można naprawdę źle skończyć

CAST AWAY

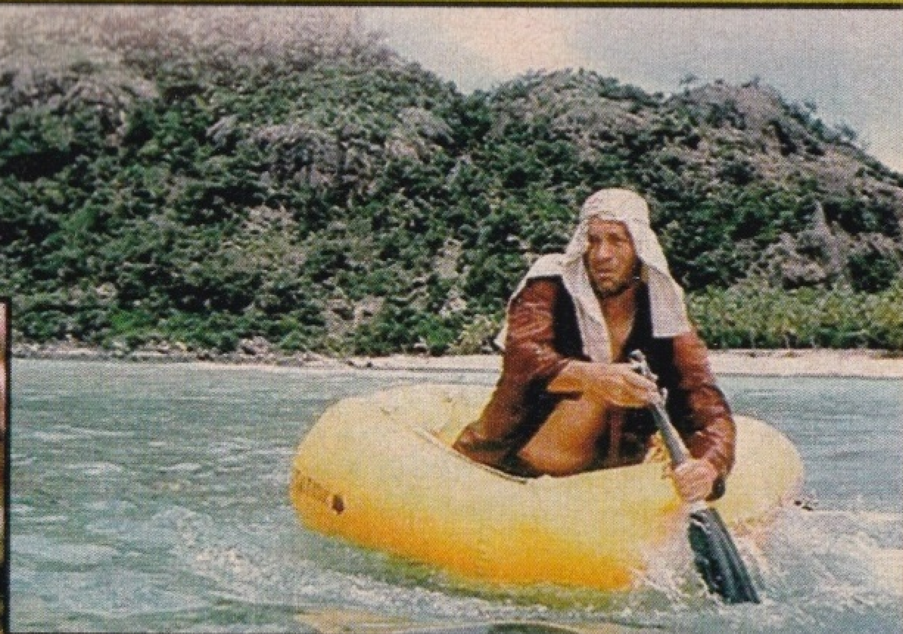
Ostatnie dziesięciolecie minionego wieku Tom Hanks spędził, grając w niecodziennych filmach. Ten lekko łysiejący aktor pojawił się bowiem m.in. w „Forreście Gumpie" opowiadającym o całym półwieczu historii USA, w „Apollo 13", w którym wystrzelono go w Kosmos, i w „Zielonej mili", gdzie wcielił się w postać strażnika więziennego, który zdołał pokonać czas.

Najnowszy, ponad dwugodzinny film Hanksa zatytułowano „Cast Away – Poza światem". Jest to historia 40-letniego inżyniera pracującego dla amerykańskiej firmy kurierskiej FedEx. Główny bohater, Chuck Noland, żyje w zawrotnym tempie. Zawód, który wykonuje, nie pozwala mu zatrzymać się w jednym miejscu na dłużej. Najbardziej cierpi na tym jego narzeczona (gra ją Helen Hunt), która zdecydowanie zbyt rzadko widuje swego ukochanego.

Pewnego dnia, w wyniku katastrofy, Chuck ląduje na samotnej, bezludnej wysepce. Główny bohater filmu jako jedyny wychodzi z wypadku bez szwanku. Niestety, ekipom ratunkowym nie udaje się odnaleźć rozbitka. I tak biedny Noland spędza w odosobnieniu długie 4 lata, mając za jedynego przyjaciela piłkę baseballową. Oczywiście, tęskni za cywilizacją, ale czy zwykły świat, pełen drogich samochodów, czystych toalet i wyperfumowanych kobiet, naprawdę jest taki piękny, na jaki wygląda?



Ogień! Wynalazłem Ogień! Teraz jestem już na poziomie człowieka prehistorycznego



No! Mam tego dosyć! Całe 4 lata tylko w towarzystwie piłki? Wiosłuję do domu!



Okazuje się, że kalendarze spełniają bardzo ważną rolę. Dzięki nim czas dłuży się jakby krócej...

„Cast Away – Poza światem" wyreżyserował Robert Zemeckis, autor „Forresta Gumpa", „Powrotu do przyszłości" i „Kontaktu". Po zakończeniu pracy nad filmem powiedział on, iż nakręcił właśnie obraz dowodzący tego, że nieraz trudniej jest żyć niż przeżyć. Innego zdania byli widzowie w tych krajach, w których „Cast Away – Poza światem" zawędrował już na ekrany. „Tego filmu nie można po prostu obejrzeć, trzeba go przeżyć" – mówili. A ty? Czy wybierzesz się do kina i przeżyjesz największą przygodę stycznia sam, na bezludnej wyspie, gdzieś pośrodku oceanu?

PREMIERA 19.01.2001

102 DALMATYŃCZYKI

Kilka lat temu okrutna Cruella De Mon zaatakowała po raz pierwszy. Nieszczęsne psy musiały bardzo się natrudzić, by oprzeć się jej niszczycielskim knowaniom i uratować swą niezwykle cenną, kropkowaną skórę. Kiedy wydawało się, że wreszcie nastał spokój, można wyjść z budy i pohasać na słońcu, owa podstępna kobieta wróciła... Cruella De Mon znów pojawia się w miasteczku. Okazuje się, że dyrektor więzienia zwolnił ją za dobre sprawowanie. I rzeczywiście, kobieta wydaje się być kimś zupełnie innym. Wykupione przez nią podupadające schronisko dla zwierząt zaczyna dobrze prosperować, a dziennikarze wychwalają panią De Mon bardziej niż prezydenta. Jednak z okolicznych domów zaczynają ginąć dalmatyńczyki. Cruella twierdzi, że jest niewinna, tym bardziej, że jej uwagę zaprząta teraz francuski dyktator mody Jean Pierre Le Pelta. Sprawą zajmie się Kevin, pracownik schroniska i zarazem główny podejrzany. A pomagać mu będzie jedyny w świecie latający pies – papuga, która myśli, że jest czworonogiem...



Hmm... Jakaś dziwna ta moda. Czyżby teraz popularne były pasiaczki-futrzaczki?

Film nie miał dobrej prasy w Stanach Zjednoczonych. Za jedyną zaletę „102 dalmatyńczyków" uznano aktorów – Glenn Close i Gerarda Depardieu. Również widzowie byli zawiedzeni tym, co zaprezentowała im wytwórnia Disneya. Dorośli nudzili się podczas projekcji, młodsze dzieci płakały i tylko nieco starsza dziatwa bawiła się w najlepsze. A już szczególnie dobrze bawił się pewien mieszkaniec Walii. Ów 28-letni fryzjer z okazji premiery „102 Dalmatyńczyków" przyozdobił swoją willę w czarno-białe kropki. Wydał na to równowartość kilkunastu tysięcy złotych!

PREMIERA 19.01.2001



Coś chyba nie jest w porządku. Jeżeli jest to film o małych dalmatyńczykach, to co tutaj robi ten brązowy kolega bez łatek?

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Krupik

Zdjęcia: Syrena Entertainment Group, UIP-ITI

FILMTELEGRAM

Bijatyka na ekranie



Ostatnio wyjątkowo dużą popularnością cieszą się ekranizacje gier. Reżyserzy wykorzystują nawet takie przeboje, które na pierwszy rzut oka zupełnie się do tego nie nadają. Tym razem ofiarą takich zabiegów padła słynna bijatyka na Dreamcast i PS2, czyli DEAD OR ALIVE. Premiera filmu zapowiadana jest na koniec 2001 roku. Ciekawe, jaka historyjka zostanie dobudowana do efektownych walk? Może by tak skonsultować się z Jackie Chanem?

Nowe dinozaury

Stara prawda głosi, że trzeba kuć żelazo, póki gorące. I dlatego właśnie powstaje trzecia część „Jurassic Park". Ciekawe, co z tego wyniknie, bo nie zagra w niej Jeff Goldblum (jeden z głównych bohaterów poprzednich części), a do tego z produkcji wycofał się Steven Spielberg, który woli zająć się filmem z Tomem Cruisem.

Żelazny Maul

Ray Park, szkocki mistrz walk wschodu, ma wyjątkowego pecha. Jakoś nie może stać się sławny i być rozpoznawany na ulicy przez widzów. Dlaczego? Na razie w każdym filmie, a którym grał, był poddawany bardzo dobrej charakteryzacji. Tak, to on wcielił się w rolę Darth Maula w „Gwiezdnych Wojnach: Epizodzie Pierwszym", był ropuchowatym Toadem w „X-Man" i Bezgłowym Jeźdźcem w „Jeźdźcu Bez Głowy" (aj...). Występował też jako dubler Raydena w filmie „Mortal Kombat: Annihilation". Niestety, na razie nic nie wskazuje na to, że coś się zmieni. Ray ma zagrać główną rolę w kolejnej produkcji na podstawie komiksów Marvela. Tym razem wcieli się w zamaskowanego bohatera, znanego jako Iron Fist...



Poznaj swego PC

Encyklopedia od A do Z



Interesuje cię, jakie elementy znajdują się w środku komputera? Chcesz dowiedzieć się więcej na temat zasad działania drukarki lub skanera? A może po prostu chcesz nauczyć się korzystać z Internetu?

Jeśli tak, to powinna ci się przydać Encyklopedia KOMPUTER OD A DO Z. W kilkunastostronicowym zeszycie znajdziesz podstawowe informacje o budowie PC, a także porady dotyczące samodzielnego montażu komputera oraz krótki przegląd przydatnych stron internetowych. Jednak najwięcej ciekawych informacji znajdziesz na płycie CD-ROM. Są tam bardzo dokładne opisy oraz poglądowe rysunki wszystkich komputerowych części. Nie zapomniano również o urządzeniach zewnętrznych, podłączanych do komputera, takich jak skaner, drukarka czy mysz. Pomyślano także o użytkownikach Internetu. W Encyklopedii zamieszczono historię Sieci oraz podano zasady jej funkcjonowania. Początkujący użytkownicy mogą skorzystać z filmów ilustrujących zakładanie oraz korzystanie z konta pocztowego.



Dodatkową zaletą komputerowej encyklopedii jest bardzo prosta i intuicyjna obsługa, dzięki czemu znalezienie potrzebnej informacji jest łatwe i nie zajmuje wiele czasu. Z kolei możliwość uaktualniania artykułów przez Internet sprawia, że zawartość encyklopedii jest zawsze „na czasie".

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy INFOMEDIA możecie wygrać Encyklopedię Komputer od A do Z! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czy Encyklopedia jest ilustrowana?

Titanic prosto z satelity

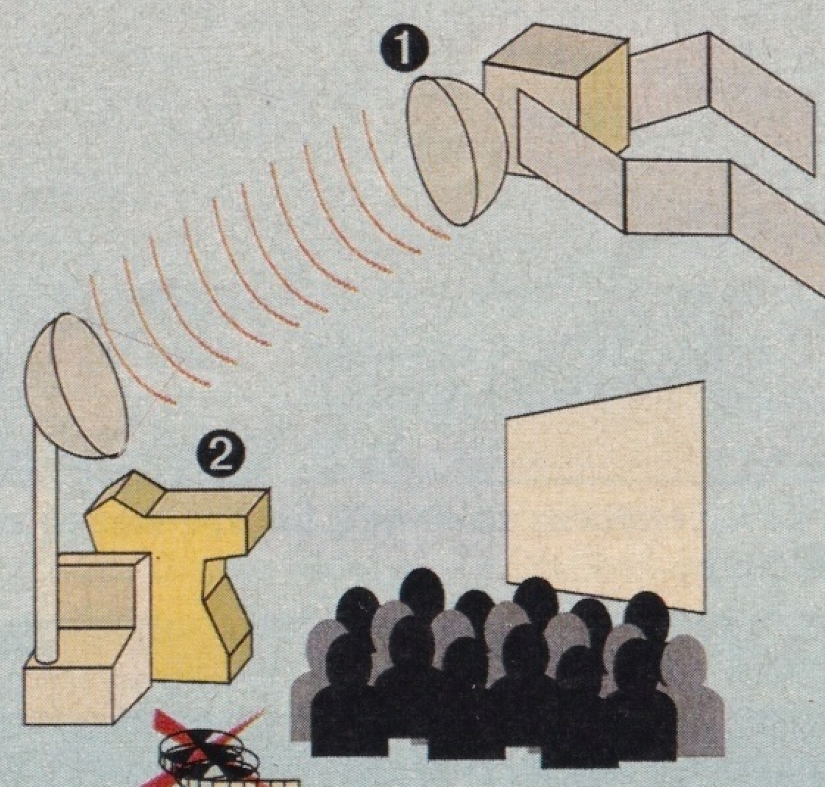
Cyfrowa transmisja zamiast tradycyjnych filmów?

W USA przeprowadzono ciekawy eksperyment, mający na celu udowodnienie, że już niedługo tradycyjna, celuloidowa taśma filmowa może trafić na śmietnik.

W jednym z kin w Nowym Jorku zainstalowano nowy model cyfrowego projektora filmowego wraz z aparaturą do odbioru satelitarnego. Film przeznaczony do projekcji nie został, jak do tej pory, dostarczony na kilku taśmach, ale przesłany drogą satelitarną. Jak zapewniają uczestnicy seansu, zachowana została wysoka jakość obrazu oraz dźwięku i nikt nie był w stanie odczuć różnic w porównaniu z tradycyjną metodą.

Pewien problem na razie stanowi koszt cyfrowych urządzeń projekcyjnych, które są ponad pięciokrotnie droższe od swych starszych braci, korzystających z taśmy. Nie bez znaczenia jest też problem piractwa – co prawda sygnał jest odpowiednio kodowany, ale, jak wiadomo, nie istnieją w 100% pewne zabezpieczenia.

Pomijając te wady, nowy system dystrybucji filmów ma też istotne zalety. Jedną z nich są znaczne oszczędności, wynikające z braku tradycyjnych kopii (wykonanie jednej kosztuje tysiące dolarów). Po drugie, zapis cyfrowy nie starzeje się i nie zużywa, co znaczy, że nawet setna projekcja ma taką samą, wysoką jakość, czego nie można powiedzieć o obrazie wyświetlanym ze zużytej taśmy... I najważniejsze, dzięki dystrybucji filmów poprzez satelitę łatwe będzie organizowanie premier na całym świecie w tym samym momencie!



JAK TO DZIAŁA?

Wytwórnia filmowa lub dystrybutor emituje zakodowany film poprzez satelitę ❶. W kinie film jest zapisywany przez cyfrowy projektor na dyskach twardych ❷. Po pobraniu całego materiału można rozpoczynać projekcję...

Teksty: R.J., „Yackoo!", „C(w)alineczka", Krzysztof Bluj; Zdjęcia: Dan (Fifa Polonia)

RELACJA SPECJALNA

III Oficjalne Mistrzostwa Polski w FIFA 2001

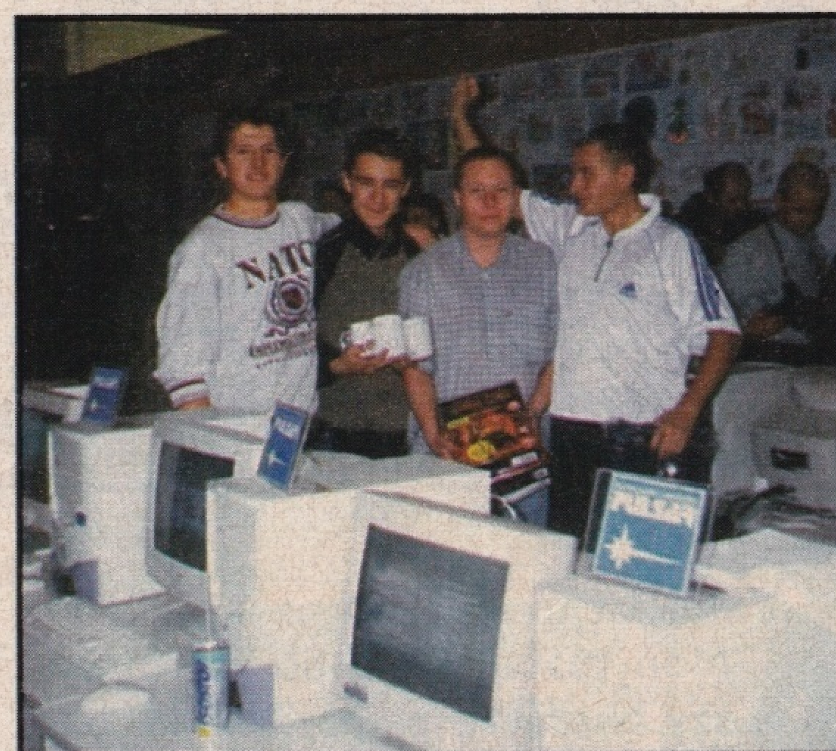
Nasz człowiek tam był i wszystko podejrzał

W sobotę, 16 grudnia, w Radomiu odbyły się III Oficjalne Mistrzostwa Polski w grze FIFA 2001. W hipermarkecie E. Leclerc zgromadziło się kilkaset osób, które oglądały zmagania przeszło 160 zawodników.

Turniej został zorganizowany przez dziennikarza sportowego Dariusza Osieja, a patronat nad nim objęły strony internetowe: fifapolonia.prv.pl (Oficjalna polska strona gry FIFA 2001), www.gildia.pl i www.wp.pl, a także Gazeta Wyborcza i magazyn CLICK! Komputery do gry udostępniła firma Pulsar Electronics.

Impreza rozpoczęła się wraz z otwarciem sklepu, czyli ok. godz. 9.00. Większość wchodzących do Leclerca nie była jednak zainteresowana zakupami. Ich uwagę przyciągały dwa rzędy ustawionych naprzeciwko siebie komputerów. Czternaście maszyn, połączonych w sieć i odgrodzonych od gapiów drewnianym płotkiem, czekało na początek zmagań.

Oficjalne losowanie drużyn dla każdego z uczestników rozpoczęło się o 10.00. Chwilę później na imprezie pojawił się pierwszy z zaproszonych gości – Kazimierz Przybysz, uczestnik mistrzostw świata w 1986 r. w Meksyku, który wziął udział w losowaniu. Pomimo że wyciąganie losów trwało ponad godzinę, to nikt się specjalnie nie nudził. Do zabawnych sytuacji dochodziło, kiedy los przypisał komuś mało znaną drużynę (np. z ligi MLS). Wtedy zazwyczaj „szczęśliwiec" załamywał ręce albo łapał się komicznie za głowę, a i cała widownia nie powstrzymywała się od złośliwych komentarzy, np. „Nie bój nic, pomyśl, jaki będzie prestiż, jak ograsz Manchester United". Zawodnikom, którzy trafili na lepsze zespoły, towarzyszył pomruk aprobaty widowni.

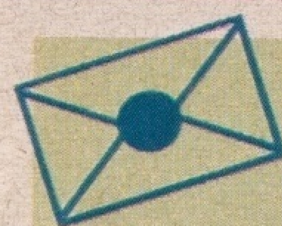


Potem Dariusz Osiej dał znak rozpoczęcia zawodów. To jeszcze bardziej rozgrzało widownię. Barierki ledwo wytrzymywały napór chętnych do zagrania.

W I rundzie turnieju zawodnicy grali według zasady mecz + rewanż. Pomimo że połowa trwała zaledwie 2 minuty, nie obyło się bez spektakularnych wyników, typu 6:0. Zmagania w I rundzie zakończy-







news telegram

■ X-BOX ZNÓW SZYBSZY...
Microsoft postanowił, że w X-Box będą montowane szybsze procesory niż Pentium III 733 MHz. Najwolniejsza wersja konsoli ma korzystać z PIII 1 GHz. Jednocześnie cała konstrukcja zaczyna przypominać PC...

■ CHUDY ROK
Koniec zeszłego wieku nie był łaskawy dla sprzedawców komputerów oraz akcesoriów. Kupujący wyjątkowo niechętnie sięgali do portfeli, czego efektem były zakupy niższe o ponad 20% niż w tym samym okresie 1999 roku!

■ SEGA, SEGA NA SPRZEDAŻ!
Wbrew zapowiedziom firma Nintendo nie kupi Segi. Producent Dreamcasta wpadł ostatnio w kłopoty finansowe i być może przejmie go... Microsoft.

■ DYSK TWARDY W WIDEO
Firma JVC rozpoczęła sprzedaż (na razie w Japonii) magnetowidu wyposażonego w dysk twardy. Dzięki kompresji MPEG napęd o pojemności 20 GB pozwoli na zapisanie do 20 godzin filmów.

Wiedza ginie... niczym dinozaury



Przerażające wyniki badań naukowych

Mamy początek XXI wieku, powstają nowe technologie, szybsze komputery... Oczywiście aby z tego wszystkiego korzystać, trzeba wiedzieć, jak używać nowoczesnych urządzeń. Tymczasem według badaczy większość Polaków to... praktycznie wtórni analfabeci!

Co gorsze, problem dotyczy także osób młodych (np. uczniów kończących podstawówki i szkoły średnie). Jak dowiedli naukowcy, ponad 60% badanych nie rozumie artykułów z gazet oraz nie umie zinterpretować wiadomości podawanych w dzienniku TV i prognozie pogody, a treść podpisywanych (np. w bankach) umów jest dla nich zagadką. Jeszcze gorzej jest w przypadku skomplikowanych tekstów, czyli... instrukcji od telewizora lub wideo. Ponad 70% badanych przyznało, że samodzielnie nie jest w stanie zaprogramować tych prostych urządzeń lub potrzebuje do tego celu kilkadziesięciu minut!

Prawie 80% badanych nie umie obsługiwać komputera (nie chodzi tu o granie w gry, ale np. wykonanie prostych operacji w edytorze tekstów lub arkuszu kalkulacyjnym). Podobna grupa nie zna w stopniu umożliwiającym porozumiewanie się żadnego języka obcego.

W porównaniu z innymi krajami zajmujemy w tej statystyce jedno z pierwszych miejsc! Nawet u Amerykanów, określanych często mianem nieuków, wskaźnik niewiedzy wyniósł tylko około 50%. Nie pozostaje więc nic innego, jak solidnie wziąć się do roboty (znaczy nauki), bo inaczej marnie skończymy...

Wyjątkowe DIABLO nowego tysiąclecia

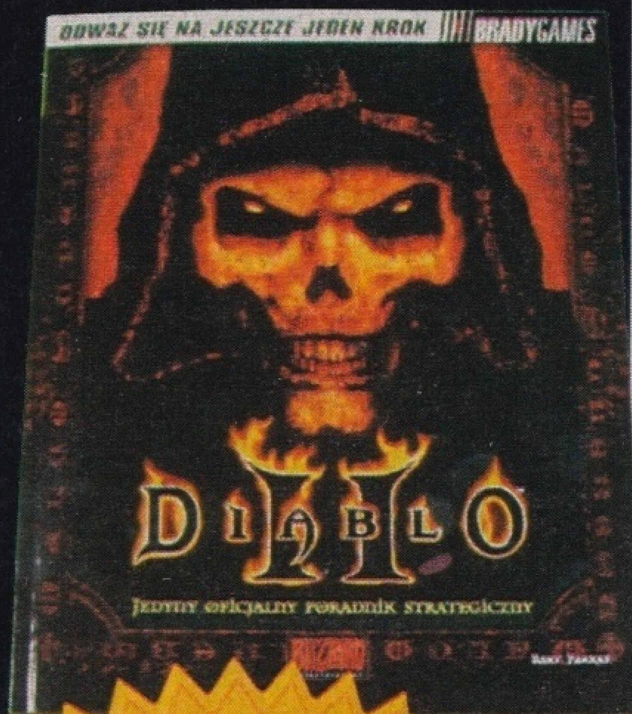
Nowe szaty ognistego Cesarza



DIABLO 2 cieszy się olbrzymią popularnością wśród czytelników CLICK! i od kilku numerów zajmuje pierwsze miejsce w notowaniach TOP 20. Jeśli do tej pory nie spróbowałeś swoich sił w nowych zmaganiach z ognistym demonem, to powinieneś zainteresować się specjalną „Edycją Kolekcjonerską Końca Tysiąclecia".

Oprócz samej gry miłośnicy serii znajdą w pudełku oficjalny (zatwierdzony przez Blizzard), obszerny poradnik DIABLO 2 w języku polskim, który powinien rozwiązać wszelkie problemy, na jakie można natknąć się w grze. Atrakcyjnym dodatkiem jest bez wątpienia także płyta DVD, na której znajdują się przeróżne filmy z gry – oczywiście w wysokiej rozdzielczości, a więc jakość jest wyśmienita. Nie zabrakło również gadżetów znanych z pierwszej edycji DIABLO 2 – podkładki pod mysz z motywem z gry oraz płyty CD z muzyką.

Szkoda jedynie, że przy okazji specjalnego wydania nie spadła cena gry i dalej wynosi 159 zł.



CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać KOLEKCJONERSKĄ EDYCJĘ DIABLO 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 1 II 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile jest klas bohaterów w DIABLO 2?

ły się dopiero ok. godz. 15.30. Równolegle z turniejem indywidualnym odbywały się także zmagania drużynowe, a wielu zawodników grało w tym czasie w obu rozgrywkach. W normalnych warunkach 10 prawdziwych meczów w ciągu dnia byłoby zapewne dawką śmiertelną, ale na pewno nie dla miłośników wirtualnej piłki. Tutaj chyba nikt nie czuł się zmęczony. Turniej drużynowy skończył się tuż przed turniejem indywidualnym. Pierwsze miejsce zajął MILAN TEAM ŁOWICZ, drugi



był RADOM 1, a trzeci FC VARDOM. Wcześniej jednak odbyły się kolejne rundy turnieju indywidualnego, tak że na placu boju zostało już tylko sześciu zawodników. Do udziału w tej fazie zawodów zakwalifikowały się reprezentacje następujących państw: w grupie A wystąpiły Niemcy, Czechy i Brazylia, natomiast w grupie B zagrały: Argentyna, Francja i Chorwacja. Trzecie miejsce w całym turnieju zajął Michał Piotrowski z Warszawy, który grał drużyną Czech i w nagrodę otrzymał drukarkę. W meczu o pierwsze miejsce spotkali się: Tomek Bednarczyk z Lublina (grający Francją) i Łukasz Kulik z Ostrołęki (grający Brazylią). Mecz był bardzo zacięty i zakończył się wynikiem 4:3 dla Francji, upss... raczej dla Tomka, który w nagrodę otrzymał komputer. Przegrany za zajęcie drugiego miejsca dostał skaner.

Zawody można uznać za duży sukces. Wszyscy świetnie się bawili, a niektórzy już teraz nie mogą doczekać się kolejnego turnieju za rok.

Wywiad z Tomkiem Bednarczykiem – zwycięzcą turnieju:

CLICK! – Ile masz lat?
TOMEK – W listopadzie skończyłem 17.
CLICK! – Czym zajmujesz się na co dzień, oprócz grania na komputerze?
TOMEK – Uczę się w I L.O. w Lublinie, interesuję się sportem, no i właśnie komputerami.
CLICK! – Jak wyglądały twoje przygotowywania do turnieju?
TOMEK – Raczej specjalnie się nie przygotowywałem, bo w Fifę gram już od wydania 95.
CLICK! – Jak oceniasz zawody?
TOMEK – Poziom był bardzo wysoki. Żeby wygrać, trzeba było pokonać 9 zawodników. Najtrudniejszy dla mnie był mecz finałowy. Powiem szczerze, że nie spodziewałem się wygranej.
CLICK! – Sam przyjechałeś na zawody?
TOMEK – Przyjechałem z kolegą. Razem trenujemy i w klubie, i właśnie na komputerze.
CLICK! – Dziękujemy ci za rozmowę.

W SKRÓCIE

Ostatnie dni VooDoo
Zemsta nVidii?

Po przejęciu 3dfx nVidia zamierza ostatecznie rozprawić się z posiadaczami kart VooDoo. To nie żarty! Jak się dowiedzieliśmy, nowy właściciel zamierza zaprzestać produkcji kart z chipem 3dfx oraz wycofać ze sklepów wszystkie modele VooDoo. To nie koniec złych wiadomości – od lutego kończą się prace związane ze wsparciem technicznym dla VooDoo, co oznacza, że np. nie będą powstawały żadne nowe sterowniki oraz patche dla tych kart. Ciekawe, czy dotychczasowi posiadacze kart VooDoo będą kupować karty graficzne z procesorami nVidii.

Creative rezygnuje
Nieopłacalne karty grafiki

W Sieci pojawiły się pogłoski głoszące, jakoby znana wszystkim firma Creative zamierzała zrezygnować z produkcji kart graficznych! Co ciekawe, powodem tej niespodziewanej i radykalnej decyzji jest... kiepska sprzedaż kart z układem GeForce2. Według Creative klienci cały czas kupują starsze karty z TNT M64 (co nie jest niczym dziwnym, bo nie każdego stać na GeForce), a do tego współpraca z nVidią staje się coraz trudniejsza... Cóż, naszym zdaniem te wyjaśnienia są bardzo dziwne i być może chodzi tu tylko o wzbudzenie sensacji wobec firmy?

Era GSM + PolCard
Autoryzacja z komórki

Firma PolCard, zajmująca się w Polsce obsługą transakcji kartami kredytowymi, wraz z Erą GSM wprowadzają przenośne terminale do autoryzacji kart płatniczych. Dzięki takiemu rozwiązaniu możliwe będzie dokonywanie elektronicznych transakcji nawet tam, gdzie nie ma przewodowych linii telefonicznych. Radiową transmisję danych w ramach swojej Sieci zapewni Era, PolCard dostarczy sprzęt i przeprowadzi szkolenia.

Wymień prezenty...
Błędy świętego Mikołaja

Minęły już Święta, ale pozostały prezenty, a wśród nich zupełnie nieprzydatne gadżety. W takiej sytuacji nie pozostaje ci nic innego, jak zacisnąć zęby lub... oddać niechciane prezenty rodzeństwu. Coś innego mogą zrobić mieszkańcy USA. Dzięki specjalnym „poświątecznym" internetowym aukcjom mogą zamienić niepotrzebne rzeczy! Pani Smith z Alaski dostała kosiarkę do żywopłotu, a pan Brown z Miami snowboard? Żaden problem, Sieć zaradzi rodzinnym awanturom!

Pac-Man z cyfrówki...

Gry w cyfrowych aparatach fotograficznych



Miłośnicy starych, dobrych komputerów i automatów do gier zapewne słyszeli o emulatorze MAME. Pozwala on użytkownikom PC oraz Macintoshów uruchamiać najlepsze przeboje z dawnych lat, spotykane w salonach gier. Co zrobić, aby zagrać w te gierki nie mając komputera? Wystarczy... mieć cyfrowy aparat fotograficzny i użyć najnowszego emulatora MAME (Multiple Arcade Machine Emulator). Program działa z aparatami cyfrowymi firmy Kodak (w przygotowaniu wersje dla urządzeń innych producentów). Posiadacze modeli DC220, DC260, DC265 oraz DC290 będą więc mogli nie tylko robić zdjęcia, ale i grać w tak znane przeboje, jak DOOM, DONKEY KONG czy prosty, ale sympatyczny PAC-MAN.

Poza zestawem do gier autor MAME przygotował dodatkowy program, przy pomocy którego aparat fotograficzny może zamienić się w odtwarzacz MP3.

Wszystkie aplikacje są dostępne całkiem za darmo w Sieci – zapraszamy na stronę **digita.mame.net**



Tajemnicze morderstwo

Nowy film – kto zabił Billa Gatesa?

Los Angeles, 2 grudnia 99. Na przedmieściach miasta zastrzelony został Bill Gates. Zwłoki szefa Microsoftu znaleziono obok jego luksusowej limuzyny. Nie wiadomo, co się stało z kierowcą...

Tak mniej więcej zaczynać się może scenariusz nowego filmu, realizowanego przez Hexan Films (twórców Blair Witch Project). Co będzie dalej? Jeszcze nie wiadomo... Reżyser filmu, noszącego roboczy tytuł „McArthur Park", zamierza bowiem w dużej mierze skorzystać z pomocy... internautów. Na specjalnie stworzonej do tego celu stronie – www.macarthurpark.com – można się dowiedzieć, co dotąd wymyślili twórcy. Zadaniem serwisu jest też nagłośnienie całej historii (tak samo jak w wypadku The Blair Witch Project).

Producent filmu planuje dodatkowo użyć stron billgatesisdead.com jako forum dyskusyjnego dla internautów, którzy mogą odgadywać, kto jest mordercą. Podejrzanych jest wielu: Apple, Netscape, fani Javy i Linuxa oraz... wysoko postawieni urzędnicy Departamentu Sprawiedliwości USA.

Sam film ma mieć formę dokumentalną, przypominającą The Blair Witch Project oraz JFK.

Na pewno wiele osób zechce obejrzeć ten film i raczej na 100% nie będzie wśród nich samego Gatesa. Nie ma w tym nic dziwnego. Powstaje jeszcze jeden problem – jak wiadomo, w USA nie brakuje szaleńców i któryś z nich może zechcieć, po wizycie w kinie, wprowadzić w życie filmową rzeczywistość... I co wtedy? Wynika z tego jeden morał: zanim coś zrobisz (nawet jeżeli chodzi tylko o zwykły film) – najpierw dobrze się zastanów...

The Race

Rejs dookoła świata

PlayStation to konsola do gier firmy Sony, ale nie tylko. Taką samą nazwę nosi bowiem największy katamaran – jego właścicielem jest oczywiście Sony – biorący udział w Rejsie Milenijnym dookoła świata. Pokonanie tej trasy powinno zająć żeglarzom około 70 dni (do mety dobrną gdzieś w okolicach marca), o ile nie wystąpią uszkodzenia jachtów czy ożaglowania. Jak na razie (dane z dnia 11.01.01) załoga PlayStation nie powtórzyła sukcesu, jaki odniosły konsole firmy Sony. Z powodu awarii ożaglowania katamaran musiał zawinąć do portu i otrzymał karny 48-godzinny postój. Obecnie jacht zajmuje dopiero czwarte miejsce, na sześć startujących w rejsie katamaranów.



Być może ekipa PlayStation należy do elity żeglarstwa, ale z padem od PS2 raczej nie da sobie rady...



Z tyłu zostały jedynie Warta Polpharma, na której płynie polska załoga dowodzona przez kapitana Romana Paszke (której kibicujemy), oraz Team Legato.

Wszystkim zainteresowanym świeżymi wynikami oraz innymi informacjami na temat rejsu polecamy oficjalną stronę: www.therace.org.

Zagrożenia 2001

Plaga wirusów

Zeszły rok był pracowity dla twórców wirusów. Najgroźniejsze ataki nastąpiły w maju, gdy słynne już „miłosne" listy pojawiły w milionach skrzynek e-mail na całym świecie. Na liście 10 najgroźniejszych wirusów roku 2000 zaszczytne, pierwsze miejsce przypadło jednak innemu mikrobowi, znanemu jako Kakworm. Dalsze pozycje zajęły LoveLetter, Apology-B, Marker, Pretty, Stages-A, Navidad, Ska-Happy99, WM97/Thus i XM97/Jini.

W tym roku także możesz spodziewać się nowych ataków wirusów. Co gorsze, pojawią się też nowe rodzaje szkodników, atakujące urządzenia przenośne, np. palmtopy czy telefony komórkowe.

Kradzieże danych

Coraz szybszy rozwój Internetu i dziedzin z nim związanych (e-handlu czy e-bankowości) niesie nie tylko udogodnienia, ale i zagrożenia. Już teraz wiele firm próbuje opracować w 100% skuteczne zabezpieczenia przesyłanych Siecią danych. Jak dotąd raz wygrywają hakerzy, raz stróże prawa... Walka trwa.

news telegram • news telegram

■ INTERNET Z KALORYFERA

Miejskie Przedsiębiorstwo Energetyki Cieplnej z Wrocławia oraz Zakłady Wytwórcze Urządzeń Telekomunikacyjnych (Siemens) chcą zbudować we Wrocławiu miejską Sieć internetową. Kontrakt zakłada uruchomienie osiedlowych Sieci internetowych dla mieszkańców miasta mających dostęp do sieci ciepłowniczej. Przy tworzeniu instalacji wykorzystane zostaną kable światłowodowe MPEC i urządzenia telekomunikacyjne oraz oprogramowanie Siemensa.

■ MONOPOL 3D?

I stało się! Jeden z czołowych producentów układów 3D, nVidia pozbyła się swojego największego konkurenta, czyli 3dfx. Zgodnie z zapowiedziami firma została kupiona przez producenta coraz popularniejszego GeForce'a.

■ CORAZ TANIEJ...

Trwa szaleństwo obniżek cen! Najwięksi producenci procesorów kontynuują walkę o klienta – na początku nowego roku niższe ceny układów zaoferował Intel. Ciekawe, co zrobi teraz drugi potentat – AMD?

■ OPTIMUS + GATEWAY?

Jeden z czołowych producentów komputerów w Polsce, Optimus, prowadzi rozmowy z amerykańską firmą Gateway, uznanym producentem PC w USA. Wejście amerykańskiej firmy do Polski byłoby dobrą wiadomością głównie dla indywidualnych użytkowników – do tej pory większą część klientów Optimusa stanowią firmy, a Gateway chciałby zaoferować sprzęt dla każdego...

■ WIN 9x/ME NIE DLA FIRM

Tylko do połowy przyszłego roku firmy będą mogły kupować system Windows 98 oraz ME. Microsoft zdecydował, że jedynym słusznym oprogramowaniem dla „wielkich" użytkowników są Windows 2000...

■ PROFESJONALIŚCI...

Jak wynika z sondaży, jednym z ulubionych narzędzi twórców stron WWW jest... prosty edytor tekstów Notatnik.

news telegram

KOSMICZNY SYSTEM
NASA wraz z amerykańskimi uniwersytetami pracuje nad stworzeniem niezawodnego systemu operacyjnego, który mógłby być używany przez komputery przyszłych statków kosmicznych. W pracach biorą też udział firmy Adobe, Compaq, Hewlett-Packard, IBM, Microsoft, Novell, Silicon Graphics, Siebel Systems i Sun Microsystems.

TRZEBA TYLKO CHCIEĆ
British Telecommunications (BT) wprowadziła zryczałtowaną opłatę za dostęp do Sieci. Miesięczne surfowanie przy użyciu modemu (bez ograniczeń) kosztuje 15 funtów (około 100 zł), nie jest też wymagana opłata instalacyjna. Jak widać, zagraniczni operatorzy wzięli sobie do serca zalecenia rządów Unii Europejskiej, aby ułatwić dostęp do Sieci i obniżyć ceny. A my czekamy, czekamy... i nic!

OD KOŃCA?
Międzynarodowa Unia Telekomunikacyjna (ITU) ustaliła terminy, w jakich mają zostać opracowane standardy telefonii UMTS. Prace mają się zakończyć w 2003 roku. Oznacza to, że... pierwsze powstające w ogólnym szale instalacje mogą być ze sobą niezgodne! Wiadomo, że chodzi tu o wielkie pieniądze, tylko po co się aż tak spieszyć?

Muzyka zagra w komórkowcu

Nowy telefon Samsunga z odtwarzaczem MP3

Samsung skonstruował pierwszy na świecie telefon GSM z odtwarzaczem MP3. Telefon, oznaczony symbolem SGH-M100, przeznaczony jest zarówno dla biznesmenów, jak i młodzieży (ci ostatni chyba będą mieli najwięcej radości z nowego urządzenia). Odtwarzaczotelefon ma 32MB pamięci flash i jest niewielkich rozmiarow. W sprzedaży będą trzy modele: Champagne Gold, Metallic Silver i Pearl White.

Komórka Samsunga będzie miała znane z PeCetów łącze podczerwieni IrDA oraz wbudowany podręczny notes PIM (Personal Information Manager) zawierający między innymi budzik i kalkulator. Urządzenie będzie mogło też zapisywać pliki w formacie Worda, Excela i Power Pointa. Cena telefonu wyniesie najprawdopodobniej około 3000 zł. W zestawie kupujący otrzyma telefon, baterie, pokrowiec, słuchawki z pilotem oraz kabel do PC.

PS2 to groźna broń?

Saddam! Oddaj nam konsole!

Sieciowy magazyn „The Register" poinformował, że najprawdopodobniej Irak zakupił ogromną liczbę najnowszych konsol Playstation 2. Irakijczycy nie będą jednak grali w gry, tylko chcą wykorzystać urządzenia w celach wojskowych. Według danych FBI, do Bagdadu trafiło około 4000 konsol. Saddam Husajn może zbudować z nich nawet kilka superkomputerów! Konsola wyposażona jest w 128-bitowy procesor 300 MHz, który ma wystarczającą wydajność, aby używać go do celów militarnych. Również możliwości graficzne PS 2 kilka razy przewyższają te, jakie oferują zwykle stacje graficzne. Podobno można stworzyć komputer, składający się z 12-15 konsol, który będzie bez problemów sterował np. myśliwcem wojskowym...

Pozostaje jeszcze pytanie, jak Saddam mógł kupić taki sprzęt, bo z powodu międzynarodowych sankcji legalny eksport tak zaawansowanej technologii do Iraku jest zabroniony.

Ciekawe, czy Saddam umieści swoje PS2 w eleganckich obudowach w kolorach khaki...

Wielki brat Bill podgląda...

Windows Whistler szpiegują użytkowników

Testerzy, którzy otrzymali od Microsoftu wersję próbną najnowszych okienek, odkryli w nich niespodziankę – system mający chronić produkty Gatesa przed piratami. Aby zarejestrować program (i móc go używać), trzeba będzie otrzymać ze strony WWW firmy odpowiedni klucz odblokowujący. W wypadku jakichkolwiek wątpliwości licencja będzie blokowana, a program przestanie się uruchamiać. A co z tymi, co nie mają dostępu do Sieci?

Teksty: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina, R.J. „Yackoo!"; Zdjęcia: SONY, Kodak

FUN FUN FUN FUN FUN FUN FUN FUN FUN FUN FUN FUN FUN FUN FUN FUN

CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE 2

Z pokorą i uniżeniem śmiem zwrócić się do wielce szanownej Redakcji prześwietnego...
NIE... TO ZBYT NADĘTE
Yo! Piąteczka! wy wszechwiedzące cwaniaczki komputerowe. Wydaje się wam, że jesteście tacy cool...
TO ZBYT WYLUZOWANE
Powołując się na paragraf 26 punkt 3 kodeksu postępowania cywilnego...
TO MOŻE INNYM RAZEM
Jestem samotną matką wychowującą samotnie czternaścioro obcych dzieci...
PRZESADA... NIKT W TO NIE UWIERZY
Szanowna Redakcjo
...i żeby Clickers miał więcej przygód w egzotycznych krajach, na słonecznych plażach, a najlepiej razem z dziewczynami ze „Słonecznego patrolu"
CLICK!

jedyny słuszny HOROSKOP 2001

W wyniku straszliwej pomyłki redakcji w poprzednim numerze nie zmieścił się horoskop na nowe milenium. Setki osób nie mogły się dowiedzieć, co je czeka. Teraz naprawimy ten niewybaczalny błąd

◆ **WODNIK 21.01-20.02**
Gwiazdy w tym roku będą ci sprzyjały. Twój komputer zwiększy swoją moc obliczeniową trzykrotnie. W maju uważaj na wirusy i młodsze rodzeństwo.

◆ **RYBY 21.02-20.03**
To będzie trudny czas, liczne konflikty między Marsem, Uranem i twoją kartą graficzną nie wróżą nic dobrego.

◆ **BARAN 21.03-20.04**
Zbyt wielki pośpiech nigdy nie jest dobry. Przekonasz się o tym, próbując zagrać na Pentium 8 w wersję demo Tomb Raidera 6.

◆ **BYK 21.04-20.05**
Układy gwiezdne wskazują, że odniesiesz wielki sukces w projektowaniu stron WWW. Twoją twórczość wesprze dodatkowa pamięć RAM, którą kupisz w lipcu.

◆ **BLIŹNIĘTA 21.05-20.06**
Nadszedł czas rozrywek i zabawy, w tym roku uda ci się zagrać w każdą grę, która pojawi się w sklepach. Kup nowy joystick.

◆ **RAK 21.06-20.07**
Przyda ci się więcej optymizmu, choć w drugiej połowie roku możesz być lekko zakręcony awarią dysku twardego.

◆ **LEW 21.07-20.08**
Pomyśl o ważnych sprawach. Sypiący się sprzęt nie jest dobrym sposobem wejścia w nowy wiek. Modernizacja będzie kosztowna.

◆ **PANNA 21.08-20.09**
Czeka cię romantyczny powrót do przeszłości, odkryjesz na nowo uroki Pac-Mana oraz pierwszej części Matrixa.

◆ **WAGA 21.09-20.10**
Niepokoje i rodzinne kłopoty uprzykrzą ci wiele dni w tym roku. Oto skutki grania w przygodówki zamiast nauki.

◆ **SKORPION 21.10-20.11**
Złowrogi wpływ księżyca odbije się na twoim komputerze. Kilkukrotne instalacje systemu to tylko część przygód!

◆ **STRZELEC 21.11-20.12**
Twoja niecierpliwość przyniesie tylko szkody. Zanim wyłączysz PC, pamiętaj o zapisaniu stanu gry.

◆ **KOZIOROŻEC 21.12-20.01**
Szykuje się szalony rok pełen wrażeń. Wszystko za sprawą Wenus oraz Dreamcasta, którego otrzymasz na urodziny. Nie szalej jednak za dużo!

LISTY

Cześć!

Mimo zimowej aury, kuszącej wyjazdami na narty i snowboard wielu z Was pozostało wiernych CLICKOWI! i tradycyjnie zasypało nas... nie, nie śniegiem, ale czymś równie białym. Listami i pocztówkami. A więc powracamy do pracy...

Na początek kilka spraw, które powtarzały się w korespondencji z ostatnich dwóch tygodni. A ponieważ wiele osób pytało o to samo, postanowiliśmy odpowiedzieć im wspólnie...

C – cennik sprzętu

Kilka osób prosiło nas o zamieszczenie w CLICKU! cennika sprzętu komputerowego. Niestety, na razie nie możemy spełnić tych życzeń. Minicennik (taki, jaki był w kilku numerach) nie jest wystarczająco dokładny, większy zająłby cenne miejsce.

D – DirectX 8.0

Dochodzą do nas sygnały, że część z Was ma problemy ze sprzętem po zainstalowaniu najnowszych DirectX Microsoftu. Cóż, nie mamy wpływu na pracę programistów Billa Gatesa. Jedynym ratunkiem w takiej sytuacji jest instalacja jak najnowszych sterowników karty graficznej oraz dźwiękowej lub usunięcie DX 8. Aby to zrobić, trzeba użyć specjalnego programiku, dostępnego np. na stronie www.pc.com.pl. Inny sposób polega na przekopiowaniu na miejsce nowych plików ich poprzednich wersji (7.0). Wymaga to jednak większej wiedzy.

F – Filmiki na płycie

Prosicie nas też, aby na CD umieszczać filmy z odcinkami South Parku lub Dragon Balla i utwory MP3. Rozumiemy, że ich ściąganie przez modem jest dla Was bardzo kłopotliwe, ale nie możemy Wam pomóc. W 99% wszystkie te rzeczy są umieszczane na stronach nielegalnie i ich publikacja na płycie CD też jest łamaniem prawa.

P – jak piractwo...

W wielu listach pojawiają się pytania dotyczące tego przykrego problemu. Pytacie również, kto w Polsce zajmuje się ściganiem osób sprzedających nielegalne oprogramowanie. Zgodnie z prawem, piractwo komputerowe jest przestępstwem, a więc wszystkie zgłoszenia przyjmuje policja. Poza tym bardzo skutecznie działa koalicja antypiracka BSA (www.bsa.org), która z chęcią przyjmuje wszelkie zgłoszenia. W Polsce możecie dzwonić pod numer (22) 661-55-12.



Zanim jednak radośnie złapiecie za telefon, zastanówcie się dobrze nad tym, co chcecie zrobić. Donos nie jest dobrą metodą na odegranie się na bracie, używającym pirackich Windows...

P – premiery gier

W Waszych listach pojawiają się też pytania, czemu nie podajemy, tak jak w pierwszych numerach CLICK!, dokładnych terminów premier gier w Polsce. Cóż, jak wynika z naszych obserwacji, często sami dystrybutorzy nie wiedzą, kiedy i czy wydadzą dany tytuł. A my nie chcemy podawać niesprawdzonych informacji.

K – kłopoty ze sprzętem i nie tylko

Często prosicie nas też o rady, co zrobić ze źle działającym sprzętem lub programami. W miarę możliwości staramy się odpowiadać na takie listy, jednak musicie bardzo dokładnie opisywać objawy „choroby", jak i konfigurację komputera. Pamiętajcie też, że najskuteczniejszą pomoc mogą zaoferować wam działy wsparcia technicznego firm, w których kupiliście PC lub program.

J – jak to zrobić?

Niektórzy z Was próbują swoich sił w programowaniu lub tworzeniu własnych stron WWW. To dobrze! Ale czasami coś nie wychodzi, a wtedy... łaps! chwytacie za długopis lub klawiaturę i piszecie do nas. Bardzo nas to cieszy, jednak przypominamy, że na odpowiedź możecie czekać dosyć długo (ach, te stosy listów...) i czasem szybciej byłoby poszukać pomocy w Internecie albo... w księgarni z literaturą informatyczną.

I to by było na tyle, teraz pora na stałą porcję korespondencji...



Cześć Clickersiku (i redakcjo)!

W numerze 25/26 Radim napisał bardzo poetycki list – popieram go całkowicie... Najpierw chciałbym pozdrowić „Krupika"(jest podobna do kogoś, kogo znam... hi, hi...)
A teraz krótko:
– Więcej MANGI I ANIME, między innymi Dragon Balla. Możecie też napisać o doktorze Slumpie oraz o Rycerzach Zodiaku (Dragon Ball + Rycerze Zodiaku = dzienna dawka krwi i przemocy). Kiedyś nienawidziłem Dragon Ball, ale teraz I L It.
– Więcej Clickersa! Kochana redakcjo, proszę! Np. Clickers Junior, Clickers Adult (np. randka z ukochaną) i Clickers Grand (czyli przygody naszego seniora). Tym samym więcej FUN!!!!
– Cena jest wporządalu (co się czepiacie, za jakość trzeba płacić)
– Dajcie więcej filmu!
– Powinniście urozmaicić TOP20, np. dajcie najbrzydszą postać komputerową (Lara Croft! He, he, he...)
– Więcej listów, więcej stron

Wasz oddany FUN „Miecho"

Rada dla osób, które mają problem z kupieniem CLICKA! Ja mam takiego farta, że w czwartek (kiedy wychodzi Click) zaczynam szkołę o 9.45, więc mam szansę kupić go rano przed zajęciami.

Po co ten Pokemon?

Po co tyle piszecie o tych głupich bajkach, takich jak POKEMON i DRAGON BALL? Nie sądzicie, że z psychiką tych dzieci (bo ich nie można inaczej nazwać) mających do 22 lat jest coś nie tak, jeśli tę bajkę oglądają? Ja mam 13 lat i uważam, że te bajki są dla dzieci do 5 lat. Przestańcie o tym pisać. Zgadzacie się ze mną?

Bartek M.

Sam jedź do Japonii!

Witam całą redakcję CLICKA! Piszę do Was, ponieważ zbulwersował mnie list Michała z Krakowa. Michale, jak jesteś taki mądry, to opłać mi jeden turnus w Japonii!!! Mam kolegów, którzy mają PSX i Nintendo, obydwaj kupują CLICKA! regularnie. Sam mam, oprócz PC, GameBoy Color. Chciałbym, aby w waszym piśmie były opisywane wszystkie gry! Myślę, że niektórzy posiadacze PC zazdroszczą części gier PSX'siarzom...

InVader

Ojej, udało nam się ostatnio wywołać prawdziwą burzę (z piorunami i tonami listów). O co poszło? Oczywiście o naklejki z Pokemonami. Nie dość, że w niektórych kioskach sprytni sprzedawcy odklejali je sobie (pozdrawiamy ich serdecznie i przypominamy, że to po prostu kradzież), to w dodatku okazało się, że nikt nie był z nich zadowolony. Jedni nie chcieli naklejek, inni uważali, że jest ich za mało, a ktoś omal nie zginął stratowany przez koleżanki i kolegów, którzy rwali CLICKA na strzępy (w celu zdobycia naklejek)... Ufff... Najbardziej zdziwiło nas jednak podejrzenie, że dajemy nalepki, promując serial. Prawda jest taka, że na świecie telewizyjna wersja Pokemonów pojawiła się dopiero po ogromnym sukcesie GRY NA GBC. Teraz dołączyło do niej także kilka naprawdę dobrych przebojów na N64. I to dlatego daliśmy naklejki! Biorąc pod uwagę, że co miesiąc czyta nas ponad 100.000 osób i każda z nich ma inne upodobania, jasne jest, że nie da się zadowolić wszystkich. Staramy się jednak pisać o wszystkim i dla wszystkich. A w tym numerze nie piszemy o Pokemonach....

Multiplayer w Quake 2

Nie mam zbyt dużego pojęcia o trybie multiplayer. Chciałbym się dowiedzieć, czy jeśli ja i mój kolega mamy grę Quake2, to czy możemy ze sobą zagrać przez Internet (a nie sieć komputerową)? Jaki serwer jest najlepszy do gry w Quake'a?

Michał

Niestety, aby zagrać w Quake'a tylko ze swoim znajomym, musisz mieć sieć lokalną (o jej zakładaniu pisaliśmy w CLICK W SIECI). Przy podłączeniu poprzez Internet gra odbywa się wyłącznie poprzez specjalne serwery Quake'a i wtedy dołączasz do innych graczy z całego świata. Trudno odpo-

Jak oceniamy gry?

Specjalnie na Wasze życzenie publikujemy opis naszej tabelki z ocenami gier

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

- PC – *niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
- PSX – *opisujemy wersję dla tej platformy*
- N64 – *już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
- DC – *wkrótce wersja dla...*

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Ocena końcowa

PC | PSX | N64 | Mac | PL / A
Clicker's Revenge 4
Super Akcja
10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy
Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD
Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 6
+ Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!
– Bardzo łatwo uzależnia, jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera
Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick
5+

wiedzieć jednoznacznie, który serwer jest najlepszy. Najważniejszym czynnikiem jest tu szybkość działania Internetu – zdarza się, że ten sam serwer raz „chodzi" szybko, raz wolno – tak jak cała Sieć.

Konkursy, quizy i horoskopy

Wasz ostatni numer bardzo mi się podobał, głównie dlatego, że miał dużo stron. Podobały mi się opisy gier. Jeżeli możecie, to spełnijcie moje życzenia... Po pierwsze, proszę was, abyście przysłali mi opis QUAKE 3 lub tylko jego wymagania sprzętowe (ile potrzebuje MB na karcie graficznej). Po drugie, dajcie horoskop – przecież bardzo dużo czytelników lubi horoskopy. Po trzecie, dawajcie więcej konkursów, quizów itp. Mam pytanie dotyczące waszego kalendarza. Nie wiem, co należy zrobić z konkursem. Czy napisać, z jakiej gry pochodzą postacie, czy jak dana postać się nazywa? Czy podać nazwę każdego Pokemona, czy nazwę gry – przecież jest wiele gier z Pokemonami?

Paweł „Kiler" Milewski

Niestety, nie wysyłamy indywidualnie żadnych opisów gier, itp. – po prostu nie mamy na to czasu i ludzi, którzy by się tylko tym zajmowali (ktoś przecież musi przygotować pismo). Dokładne informacje o Quake 3 możesz znaleźć w Internecie, np. www.gamecenter.com. Wymagania dotyczące grafiki, podawane przez producenta są następujące: akcelerator 3D z minimum 4 MB pamięci i pełną obsługą OpenGL.
Nie sądzę, aby większość czytelników zaakceptowała pomysł horoskopu oraz quizów, a konkursów dajemy tyle, ile uda nam się wydusić z naszych sponsorów nagród.
W konkursie z kalendarza wystarczy podać tytuły gier, a w przypadku Pokemonów napisać, że są to... Pokemony (ale odkrywcze, co?)

Konsole i Pokemony

Mam do Was kilka spraw, mianowicie:
1. Dlaczego piszecie tak mało o GameBoy'u? Przeglądając konkurencyjne pismo, zobaczyłem, że jest tam minimum 5 stron z recenzjami gier na tę konsolkę. Mam propozycję: wydajcie dodatek CLICK! extra poświęcony GameBoy'owi i grom na niego. Ten pomysł mógłby się również sprawdzić z innymi konsolami, np. Dreamcastem i PSX. Tylko się nie wykręcajcie!
2. W numerze 1/2001 daliście 151 naklejek Pokemonów. Fajnie. Tylko co mam z nimi zrobić? Jak nakleję gdzieś jedną, to już nie będzie kompletu...
3. Piszcie więcej o Pokemonach.

Y.D.

Piszemy o wszystkich konsolach po trochu, natomiast są też pisma o grach poświęcone głównie konsolom i tam znajdziesz właśnie więcej stron o GameBoyu.
CLICK! extra był swojego rodzaju eksperymentem. Obecnie nie mamy czasu i możliwości, aby wrócić do tego pomysłu – jak zapewne sam zauważyłeś, od dawna nie pojawiło się żadne wydanie specjalne.
Co do nalepek, to niestety – takie jest życie. Ale pomyśl tylko, że gdy kupisz zeszyt i go zapiszesz, to też nie będzie już taki nowiutki i pusty, ale się zużyje. Czyż to nie jest straszne?! A nalepki możesz nakleić wszystkie razem – zachowasz ich komplet! I na koniec Pokemony – wróć do początku działu listy, tam już o tym pisaliśmy (przy okazji, ciekawe kiedy skończy się pokemonomania?).

Lampa Aladyna po raz pierwszy

Kupuję wasze pisemko od niedawna i bardzo mi się ono podoba.
1) Postawcie ponownie na nogi dział „Programowanie", był on bardzo fajny! Moglibyście w nim dać coś innego niż skrypty Javy np. C++ lub Pascal.
2) Kiedyś widziałem (orła cień) i czytałem w CLICKU! o tworzeniu stron WWW. Moglibyście to powtórzyć. Wszyscy moi kumple siedzą nad HTML-em, bo jest to interesujące.
3) Ten Dragon Ball to był niezły chwyt, poszerzenie gazetki też jest OK. Clickers jest COOL, a to, że nie umie sam naprawić swojego kompa, tylko wzywa chłopców komputerowców, nie znaczy, że jest lamerem.
4) Jestem fanem mp3-jek i chciałbym, aby w piśmie było więcej na ten temat!
5) Kiedyś miałem Amigę... Moglibyście napisać o niej coś więcej.

Maciek

O programowaniu na pewno coś jeszcze napiszemy. Nie chcemy dawać go zbyt dużo i za często, bo niektórzy czytelnicy mogliby nie wytrzymać tego nerwowo. Również cykl o tworzeniu stron WWW będzie kontynuowany (szybko, dawajcie autora... do roboty! Pisać, pisać... czytelnicy czekają!).
Clickers lamerem? Kto tak mówi?! Niech no tylko wpadnie w moje ręce! (Wdech-wydech... Już się uspokajam...)
Amiga to dosyć zabawny komputer. Niby go nie ma, ale jednak jest. Jak tylko dowiemy się czegoś więcej o losach Amisi, to na pewno o tym napiszemy.

Pamiętnik starej mangówy...

Nie czytam Clicka! od początku, tak jak większość czytelników i w ogóle kupuję go sporadycznie. W sumie jesteście wraz z innymi dwiema gazetami „numer one". Ale nie o tym chciałam mówić. Ups... pisać...
Chciałabym wyrazić swoją opinię na temat Mangi w waszym czasopiśmie. Tak, jestem tzw. „starą mangówą", oglądam Dragona, ale nikogo nie zmuszam, aby go od razu lubił. Pokemon? Hm... – nie lubię go, dlatego krew mnie zalała, gdy 2/3 nalepek w kalendarzu zajmowały Pokemony. No nic, nalepki polecіały po mojej klasie, a ja musiałam się później tłumaczyć nauczycielce, dlaczego we wszystkich zeszytach są ponaklejane jakieś potwory... Tym razem nikomu już się nie przyznałam do CLICKA!
Ostatnio zauważyłam, że większość listów jest dość schematyczna. Witamy się z redakcją (no dobra, tego wymaga dobre wychowanie), walimy króciutki wstępik (im krótszy, tym lepiej, ale tego też wymaga kulturka), po trzecie – wypunktowujemy pytania, po czwarte – żegnamy się z redakcją. Koniec. Kropka.
Po prostu nie można się oprzeć wrażeniu „suchości" i „sztuczności" tego wszystkiego. Możliwe, że tak to wychodzi, bo redakcja (aby zmieścić więcej listów) zmuszona jest je skracać...

Videl_chan

Pomińmy temat Pokemonów, Mangi i Anime, który przewija się od kilku tygodni w każdym numerze... Listy rzeczywiście często nie są dziełami literackimi, przy czym redakcja przyznaje się do winy w ok. 30%. Faktycznie, korespondencja jest skracana, inaczej nie zmieściłaby się na tych stronach. Usuwane są pytania, które już były publikowane, czasem likwidujemy długie wstępy mówiące o niczym... Przede wszystkim jednak poprawiane są błędy ortograficzne oraz stylistyczne (na miejscu nauczycieli języka polskiego chyba zwątpilibyśmy w sens swojej pracy, hi, hi...). I to tyle z naszej strony.

Natomiast faktem jest, że duża część czytelników (ops, chyba się komuś narazimy...) nie potrafi pisać – i nie chodzi tu o mechaniczne używanie klawiatury, a o jasne i ciekawe formułowanie swoich myśli. Przeglądając redakcyjną pocztę często spotykamy się z listami zawierającymi interesujące poglądy i pomysły, jednak ich forma uniemożliwia publikację w gazecie. A szkoda.
Tak więc, drodzy Clickowcy, dopóki będziecie uprawiali taką radosną twórczość, jak do tej pory, tak długo listy będą... eee... „oryginalne inaczej".

LIST NUMERU (od Nemo...)

Kocham pisać maile do redakcji pism komputerowych, co prawda do was jeszcze nie pisałem, chciałem to sobie zostawić na później, ale stwierdziłem, że NIE, koniec tego dobrego!
Obserwuję rozwój waszego pisma od samego początku i muszę przyznać, że nie od razu przypadliście mi do gustu. Myślałem, że pewnie długo nie pociągniecie. Tak to zresztą jest z wieloma pismami-kometami, które pojawiają się na horyzoncie prasy komputerowej i znikają. Ale wy trzymaliście się dalej. Postanowiłem wtedy to zbadać. I sprawa zaczęła się stopniowo wyjaśniać. Okazało się, że część załogi NSS'a przesiaduje na łamach waszego czasopisma. To już było coś. Po drugie, stwierdziłem że wcale nie jesteście tacy źli, a na dodatek macie swój specyficzny klimat (a to jest to, co komputeromaniacy lubią najbardziej).
Teraz przejdę do konkretów. Lubię wyrażać swoją opinię, ale znam też pewne granice, dlatego niektóre listy wydają mi się trochę komiczne. W ostatnim numerze niejaki Digtal dyktuje wam, że „nie macie prawa oceniać Frajdy", a po chwili wkurza się na czytelników, którzy piszą „zróbcie to, zróbcie tamto". Albo Radim. Naprawdę, nie wszystkim musi się podobać Manga i Anime. Sam za nią nie przepadam. Z drugiej strony, gdyby ktoś próbował obrażać moje kochane Gumisie, to biada mu! Zawsze trzeba wybalansować środek. I to właśnie wszyscy muszą zrozumieć. Dlatego też dział Listy jest potrzebny (można też się z czegoś pośmiać...), ale o tym, jaki dział zostawić, a jaki wywalić, powinna zdecydować ankieta.
Kończę, bo muszę chwytać za książkę i pióro, by móc z czystym sumieniem zasuwać jutro do tej wstrętnej budy...

Nemo

Szkoda, że nie napisałeś, czemu tak lubisz pisać do redakcji pism... Wyobraźnia podpowiada nam różne dziwne rzeczy.
Oczywiście cieszymy się, że uznałeś, iż nie jesteśmy tacy źli. A co do autorów, zapewniam cię, że to, gdzie pisali, często o niczym nie świadczy...
Natomiast absolutnie zgadzamy się z Twoimi dalszymi poglądami – trzeba znać granice dobrego smaku.



CLICK! **redakcja**

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Malwina Kalinowska, Marcin Kułakowski, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA,
tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko, Agata Przonek tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

Copyright:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o., Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy.

Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

ISSN 1509-0558



Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania tekstów oraz korekty stylistycznej wypowiedzi, bez zmieniania charakteru listów oraz zawartych w nich poglądów.

NAGRODY

Głośniki Cambrige SoundWorks Digital

Nie od dziś wiadomo, że gra bez dźwięku to jak malarz bez pędzla. Dlatego też możecie wygrać w naszym konkursie przydatny zestaw głośników

Ufundował: CREATIVE s. 42



DIABLO EDYCJA KOŃCA TYSIĄCLECIA

Coś na dobry początek nowego tysiąclecia! Możesz je spędzić z Panem Diablo i jego specjalnym wydaniem



5

Ufundował: CD PROJEKT s.61

Encyklopedia od A do Z

Przydatny podręcznik dla żądnych wiadomości. Dzięki niemu dowiesz się, co w PC piszczy



20

Ufundował: INFOMEDIA s.60

Gry ufundowane przez firmy:

CD PROJEKT, CODA, IM GROUP, PLAY-IT, TOPWARE s.12,14,16,18,20,27,30



THIS IS FOOTBALL 2 i koszulka

Zestaw dla każdego miłośnika sportu i konsoli Playstation: gra piłkarska i firmowa koszulka



Ufundował: SONY s. 24

Gadżety z gier

Firmowe okularki i koszulka czekają na autora najciekawszego listu w następnym numerze



Ufundował: IM GROUP s. 64

TEAM BUDDIES i pistolet na wodę

Zwariowana gra i bezpieczny pistolet na wodę jak znalazł na Lany Poniedziałek



3

Ufundował: SONY s. 24

In Cold Blood

Specjalne wydanie gry na PSX w ładnym opakowaniu oraz z fajnymi dodatkami



Ufundował: SONY s.24

KUPONY KONKURSOWE

Giants CLICK!	Battle of Britain CLICK!
TOP 20 CLICK!	Enemy Engaged CLICK!
Kingdom Under Fire CLICK!	H3: Cień Śmierci CLICK!
GC: Dark Conspiracy CLICK!	Crusaders of M&M CLICK!
Europa Universalis CLICK!	Księga Dżungli CLICK!
Legend of Dragoon CLICK!	Encyklopedia CLICK!
The Fallen CLICK!	Diablo 2 CLICK!
Głośniki Cambridge SoundWorks Digital CLICK!	

Jungle Book

Tej (angielskojęzycznej) wersji gry (razem z matą do tańczenia) nie dostaniesz w żadnym sklepie! Możesz ją otrzymać tylko wygrywając w naszym konkursie

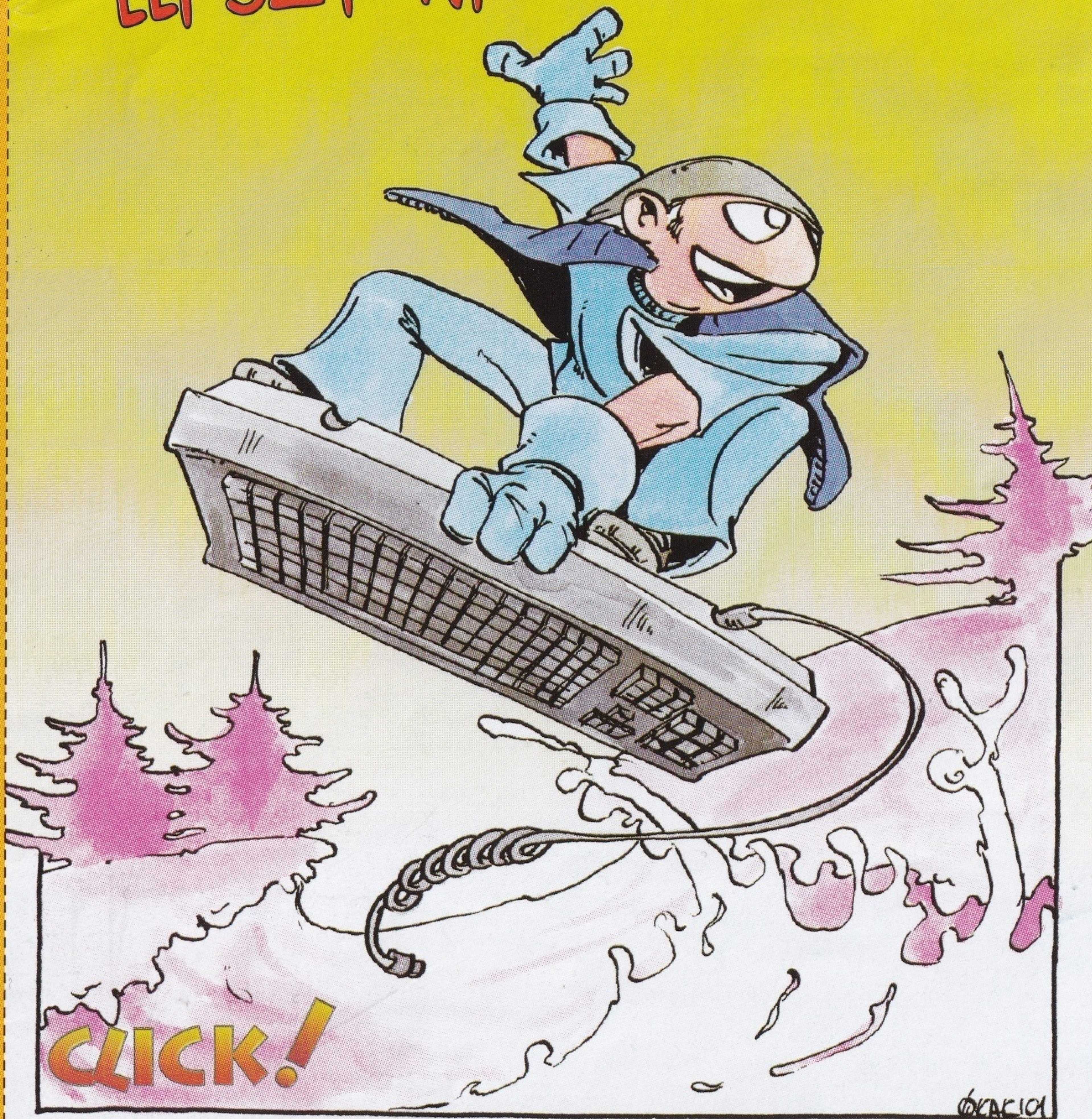




Ufundował: SONY s.32

Nasz extra dodatek – pocztówki z ferii zimowych. Wyślij je swoim znajomym!

1. Wytnij pocztówki tak, aby otrzymać dwa zestawy zawierające przód i tył
2. Posmaruj klejem tył kartki (od strony reklamy) i sklej ze sobą obydwie części
3. Poczekaj, aż klej dobrze wyschnie i już masz gotową pocztówkę!





©2001 Wydawnictwo H.Bauer, CLICK! Rys.Marcin Kułakowski